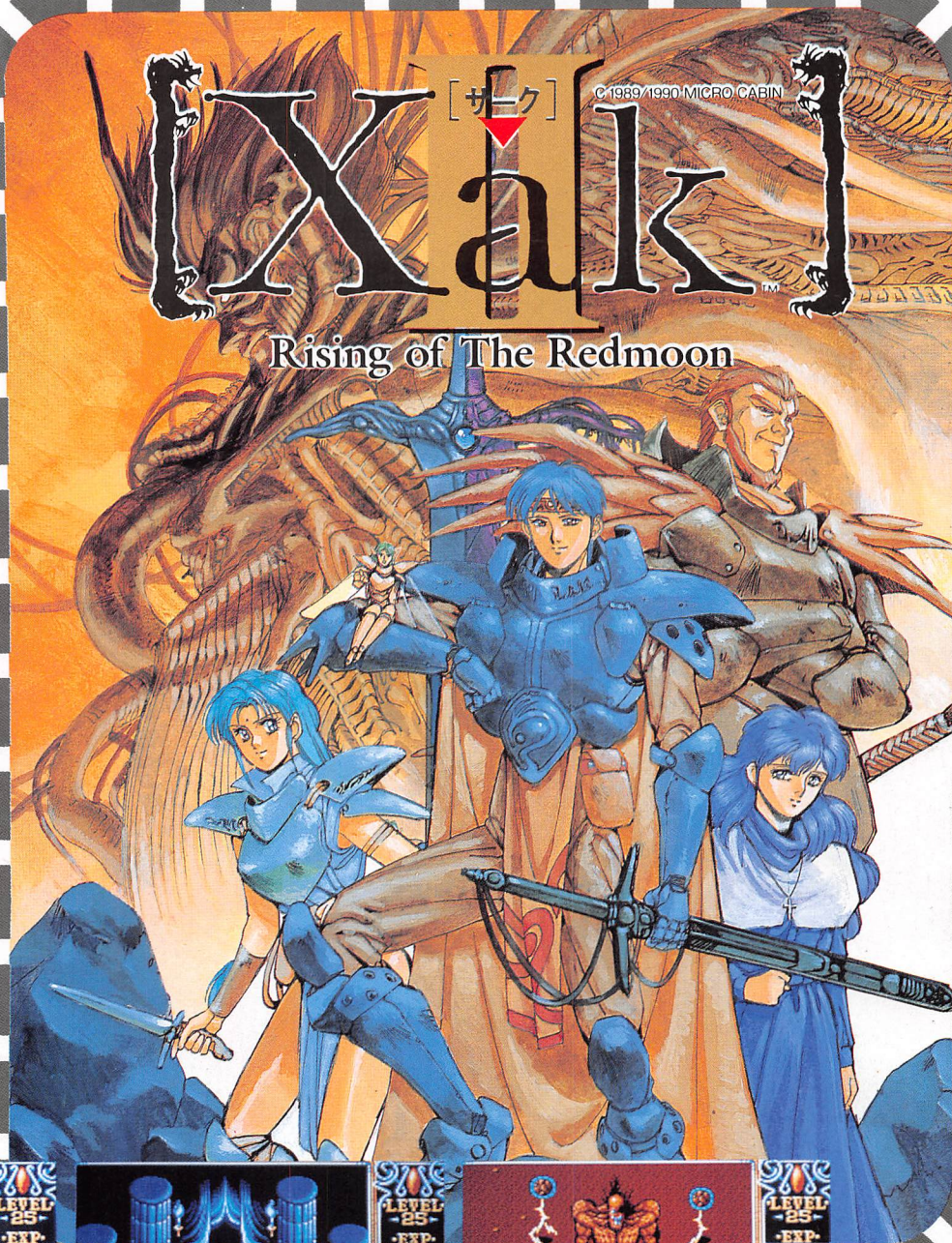
平成3年2月10日発行(毎月1回10日発行)第5巻第2号(通巻47号) 昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
1991 FEBRUARY
2
520YEN
■NEW
銀河英雄伝説II
聖戦士ダンバイン
エクスタリアン
ディスクステーション21号
ピーチアップ8
ピンクソックス4
■特別付録
エメラルド・ドラゴン・ビギナーズ・ブック
■LIST
ゲームプログラム12本
■㊙情報満載
〈FRAY、大航海時代
桃色図鑑ほか〉
ゲーム十字軍
■ATTACK
ランペルール
サークII
シードオブドラゴン
ティル・ナ・ノーグ
人気RPG5本総力攻略特集号!

マイクロキャビン
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

たった一つ真実を伝える伝説がある。

Xak II［サーク］Rising of The Redmoon

STAFF

- *Produce & Snenario write*／加藤雅史
- *Game Design & Graphic*／柳島秀行
- *Graphic*／川口洋一郎・青木文秀
- *Programming*／三曽田明 山田浩司・永井勝也
- *Sound*／新田忠弘・笹井りゅうじ
- *Image Illustration*／菊地通隆

STAC

● MSX2 MSX2+ MSX turbo R 対応版

3.5"2DD 5枚組 MSX MUSIC 対応FM音源

新発売
¥8,800
税別

INFORMATION DIAL ☎(0593)53-3611

※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザー、グラフィックボール、ビデオカメラ、アクティブスピーカーを組み合わせたものです。

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまだ発展する、もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか？

微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37㎜ピッチのファインブラックトリニトロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。

トリニトロンカラーモニターCPS-14F1
標準価格60,000円（税別）

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクコピーもらくらく。

3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格36,800円（税別）

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の『プリントショップII』を使えばハガキやカードのカラフルなプリントアウトもできる。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格49,800円（税別）

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのがグラフィックボール。（右）そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイパッド。（左）

連射ジョイパッドJS-303T
標準価格2,000円（税別）

グラフィックボールGB-6
標準価格9,800円（税別）

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。（MSX2の256色モードにも対応可。）

ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格29,800円（税別）

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。

MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格32,800円（税別）

F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールIには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。

らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールIIは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。

●MSX2+仕様 ●JIS第1、第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASIC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備

クリエイティブパソコンF1 XV

HB-F1XV 標準価格69,800円（税別）

F1·SYSTEM

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMF係へお申し込み下さい。

C O N T E N T S

1991 FEBRUARY 2

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	[2DD]×2 [♪]	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源/[ROM]はROM、[2DD]はディスク、[♪]はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものは MSX MSX 2/2+、MSX2は MSX 2/2+ MSX2+でしか動かないものは MSX 2+専用、turboRでしか動かないものは MSX R と表記されています。⑥RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑦セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑧価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

●記事中の価格表記について
とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。
☎03-3431-1627

FAN·ATTACK

皇帝の座をめざすための第一歩を考える

L'EMPEREUR
ランペルール

ヨーロッパ近代史に偉大なあしあとを残した、フランスの英雄ナポレオン。このゲームは彼の生涯をシミュレートして、最後には皇帝「ランペルール」に成り上がるのだ。キミの辞書に不可能の文字があるか?

光栄
☎045-561-6861
発売中

媒　体	MEGA ROM ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/PAC/テープ
価　格	11,800円

媒　体	2DD ×2 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	9,800円

※CD付きはディスク版12,200円、ROM版14,200円です。

英雄交響曲　ランペルール

17世紀末、革命の嵐に混迷するフランスに、1人の英雄があらわれた。

一介の砲兵将校から出世の階段をかけのぼり、ついには皇帝にまでなったその男の名は、ナポレオン・ボナパルト。

このゲームは、そのナポレオンの物語をもとにしたシミュレーションゲームである。

ゲームには4つのシナリオがあり、シナリオをクリアする条件は、敵対する国の都市に、軍団を率いて遠征し、一定数を占領することだ。

プレイヤーはそのために行動をするのだが、このゲームの特徴としては、シナリオごとにナポレオンの身分がちがっていて、その権限が変化する。

シナリオ1ではフランス軍のイタリア方面司令官、シナリオ2ではフランス軍最高司令官で、その権限は任官している都市の経営と自分の指揮する軍団の行動だけに制限されている。

このときのナポレオンはあくまでも、軍人にすぎないので、国政に関するコマンドはない。

しかし、シナリオ3、4で国政を行う第一執政や皇帝となると、外交や貿易などの国政コマンドが増えるシステムなのだ。

自国の情報ウインドウを消しマップ全体を見る

他国の情報なども、このように表示される

通常画面

通常画面には、そのときナポレオンのいる都市の情報を表示してある

遠征画面

敵の都市を占領し、領土を拡大するために軍団を率いて出撃するのだ

第1章 ランペルール勝利のために

このランペルールでは、いくつもの新しいシステムがもりこまれている。これらを理解しないことにはゲームに勝つことは不可能だ。重要ポイントをマスターして勝利をめざそう。

1 皇帝めざして成り上がれ!!

司令官コマンド 司令官～最高司令官時代

司令官身分(司令官・最高司令官)のときは毎月1回の司令官コマンドによって自分のいる都市に命令を下す。

一介の司令官の権限は小さく、軍に絶対必要な大砲も政府にお願いして配備してもらわなければならないし、シナリオ1では都市間の移動の自由すらない。

さらには、軍備をしていざ攻めこもうと思ったとたん、政府が敵と和平したりするという、じつにはがゆい状況なのだ。

これを打開するためには、総裁政府を倒すしかなく、それまではじっとガマンするしかない。

司令官として、現在自分のいる都市に命令を下す。その都市の経済状況を見きわめた上で、行動を考えること

政府コマンド 第一執政～皇帝時代

総裁政府を倒し、晴れて第一執政になると国政を掌握し、いままでの司令官コマンドのほかに3、6、9、12月に政府コマンドが実行できるようになる。今までは自分の都市だけを見ていればよかったが、今度は国家全体の戦略を考えていかなければならないのだ。

大砲や艦船の製造、配備などの軍事面。またフランス各都市の状態にも常に気を配り、不足しているものをおぎなう必要もある。さらには外交や貿易など他国間との政治的なかけひきも要求されるようになるのだ。

国政の権限をにぎると、今度はフランス全体の状態を考えなければならない。とくに陳情に関する判断は重要だ

ゲームの心得 内政

都市の生産力をあげる投資は、金をかけたわりには効果が少ないので、序盤には必要ないだろう。それより市民の状態を示す、食糧と物資の充足度に気を配るべきだ。

これが低いとストライキが起きて生産力が激減し、目もあてられない。そうならないためにも供給や分配で充足度アップをはかろう。

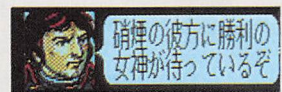
投資すれば生産力はあがる

ゲームの心得 軍政

内政に比べて、軍事面ではやることがたくさんある。

まず、兵力の増強をするわけだが、徴兵しただけではダメで、編成で各軍人に割り当てなければならない。騎兵に必要な軍馬は買い、砲兵に必要な大砲を陳情で政府に要求する。そして訓練をしたり演説をして兵の士気をあげたりするのもかかすことはできない。恩賞をあたえて軍人の忠誠度アップをはかるのも必要だろう。

強い軍隊を作るためにたゆまぬ努力をしよう。

陳情で大砲を要求しておこう

演説をして兵の士気をアップ

こんなこともできるようになる

国政をにぎるといろいろなことができるようになるが、特に他国と貿易するのがおもしろい。

食糧や物資を輸入して足りない分をおぎなったり、輸出によって資金を得て、それを軍事費にあてることも可能になる。

また、軍人の派遣や移動で配下の軍人を自由に配備できる。

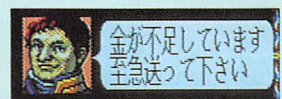
また、配下の司令官がいろいろと陳情してくる。陳情される立場になったナポレオンは、これにも的確な判断を下さなければならない。

貿易は代金をめぐるかけひきが楽しい

オスマントルコからの使者がきた

艦船の建造をして制海権をにぎろう

頼られるってのはいい気分だな

2 外交をおろそかにしてはダメ!!

政権担当者(第一執政・皇帝)になると政府コマンドによって外交ができるようになる。

外交による国際関係を軽視し、ただやみくもに戦っているばかりでは勝利はおぼつかない。

たとえば、複数の敵がいる場合、こちらの兵力をわけてそれぞれにあたらせるというのはあまりいい作戦ではない。

強国フランスといえども多くの敵を同時に相手にはできない。

それよりも一方と同盟を結び、他を全力でたたき、しかるのちにもう一方をたたくといった臨機応変な戦略も全ヨーロッパ統一のためには必要となる。

そのためには、他国の反仏感情に常に注意しよう。

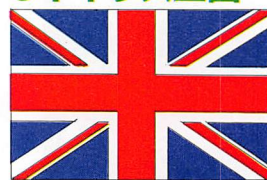
これが高くなると相手国は宣戦布告してくるので、貿易などで反仏感情を下げる。

敵をなるべく少なくする、これが勝利への近道なのだ。

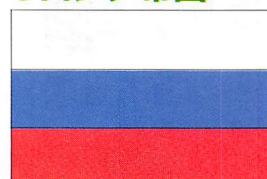
⮉舞台になるヨーロッパの全体マップ。46の都市があり、シナリオごとに目標になる占領都市数はちがっているが、最終目標は全都市占領だ

⮈げげっ！ まわりは敵ばっかり。恐怖の反仏大同盟が結成されてしまった。こうなると苦戦はまぬがれない

てごわい相手だ！

●イギリス王国

フランスの最大の敵、イギリス。すぐにでもたたきつぶしてやりたいが、イギリス本土に上陸するためには制海権が必要だ。

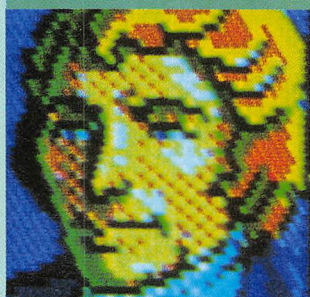
そのためには艦船数で相手を上回らなければならないが、相手は世界一の海軍国。高い工業力を使ってしぶとく制海権を握り続ける。

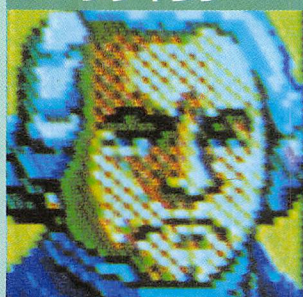
●ロシア帝国

史実でもナポレオンの失脚の原因となったロシア。このゲームでもこわい存在だ。配下の軍人は優秀だし、国力も豊か。さらにはコサック兵があらわれてはフランス軍にダメージをあたえていく。

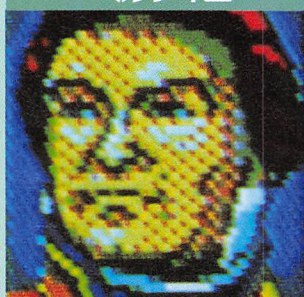
放っておくと鬼のように強力になるので要注意。

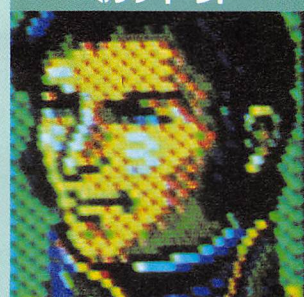
フランスのほこる人材 参謀編

ランペルールには総勢255人もの軍人が登場し、そのすべてについて8種類の能力が設定されている。それぞれ特徴をもった個性的な人材をうまく活用するのがポイントだ。

フーシェ

⮉史実では神学校の教師で、ナポレオンの下で警察長官を務めたという人物だ。ゲーム上では、政治能力がA、経済能力B、ただし、軍事方面の能力はまったく期待できない。まったく政治専門に使うべき人材である

タレイラン

⮉ナポレオンが皇帝の座につくまえから、フランスの外交を一手に仕切っていた、外交政治の専門家。政治、経済の能力がともにAという、ぜったいに仲間にしておきたい人材だ。忠誠度に注意して離反されないようにしよう

ベルティエ

⮉金や食糧などを、着実に輸送する、補給能力と、兵士からの信頼度をしめす指揮能力がA。初期からナポレオンの配下にいるので、大切に育ててやれば、軍事、政治の両面で活躍させることができるかもしれない

ベルナドット

⮉史実ではフランス軍元帥。政治家としても軍人としても、平均して能力が高い、使える人材だ。経済能力と砲兵指揮官としての能力がCで、そのほかのパラメータがBだ。早く彼を探し出して、配下におきたいところ

3 特徴ある軍団を使いこなせ!!

戦闘シーンは光栄お得意のヘックス戦だが、ランペルールならではの新機軸もあるのだ。

特徴的なのはユニットの種類で、歩兵、騎兵、砲兵と3種類の兵科があるが、どれもそれぞれ特徴があり、うまく使いこなさなければ勝利は難しい。

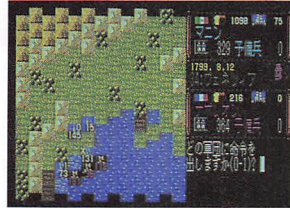
また、敵から攻撃や砲撃を受けると部隊が混乱して何もできなくなることがあり、最悪の場合は勝手に退却してしまう。

指揮官の軍人の指揮能力が高ければ、混乱はすぐにおさまる。

ヘックスの種類も多彩になり、とくに地形の高低は重要だ。

山には4種類の高さがあり、高い位置から攻撃したほうが有利で、砲兵の場合は射程も長くなる。逆により高い地形は砲兵の射程をさえぎることができる。

加えて季節によっても移動力に差がでてくるし、また天候による差異も見逃せない。

季節が冬だったり、天候が曇りや雨のときは移動力がへり、攻撃も不利になってしまうのだ。

×がついているのが混乱している軍団。こうなると攻撃力はゼロになってしまう

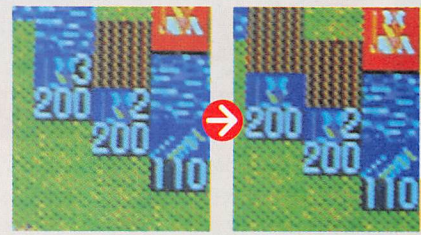
地形の高低差を利用するのは、戦術の基本のひとつである。高いほうが当然有利だ

季節にも注意を！

夏は何も気にせず戦うことができる。攻めこむならこの季節

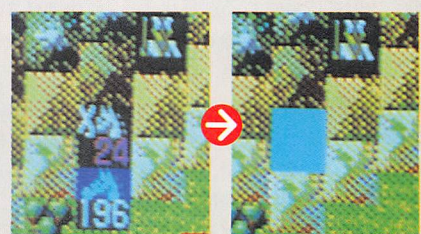
冬になると移動がしづらくなり、砲撃の射程も短くなってしまう

歩兵　地味だが役にたつ

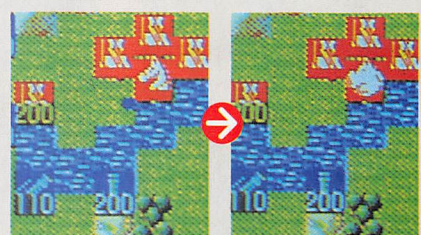
歩兵は徴兵したらすぐ部隊を編成できるという利点のほかに、橋の建設や爆破などの工作活動を行うことができる。河のある地形で橋を爆破されたらお手上げになるので、戦争の際には必ず1部隊はつれていこう。

橋を架けて渡河をアシスト。橋を爆破することもできる

騎兵　戦いの華

騎兵は機動性にすぐれ、攻撃力も強い。加えて突撃ができるのが大きい。特に混乱した敵への突撃は効果絶大で、またたく間に相手を壊滅させることができる。

軍の主力にしたい部隊である。

突撃は連続攻撃で敵を壊滅させることができる必殺の技だ

砲兵　破壊力抜群！

遠距離攻撃のできる砲兵は貴重な戦力。それだけにその一撃は超強力。相手に混乱を起こさせやすい。ただ、訓練度が低いと命中率も悪く、間違って味方に当たったりしたら泣きたくなるような損害が出てしまう。

砲撃はちゃんと弾が飛ぶ。味方を誤爆することもあるぞ

フランスのほこる人材　勇将編

たとえば軍事能力についても、3種類の兵科の能力および指揮能力というパラメータが設定されている。軍人により得意とする兵科が違うので、適材適所を心がけてほしい。

スルト

歩兵能力がAの軍人。歩兵の能力Aの人材は、フランスにはナポレオンをふくめて4人いる。歩兵は行動が地味なため、ついおろそかにしがちだが、いざというときの地力になる軍団なので、よい人材は早めに確保しよう

ダヴー

歩兵能力のほかに、指揮能力もAランクという、軍人としてはきわめて有能な人材。2つ以上の能力がAの軍人は、全255人の登場軍人のなかで、11人しかいない貴重な人材なので、ぜったいに確保したいところだ

ミュラ

シナリオ1のときからナポレオンの配下にいる軍人の1人で、騎兵を指揮する能力がA以外にはほとんど能がないという、単純明快な軍人である。とにかく、騎兵を常に200騎あたえておけば、相当な戦力が期待できる

マッセナ

ミュラ同様に、初期からナポレオンの配下にいる、歩兵の能力Aの軍人。多くの人材がそうであるように、彼も歩兵能力以外には、これといって見るところがない。まったくの職業軍人といったところなのである

第2章 天才戦略家をめざして

さて、実際にシナリオ1での遠征をレポートしてみよう。遠征こそはゲームでもっとも華やかな部分であり、敵を打ち破ったときのうれしさは大きい。だが勝利のためには綿密な戦略が必要なのだ。

1 遠征に勝利するための基礎

軍備の充実が基本

遠征に勝利するためには、兵士、軍馬、そして大砲などの軍備の充実がまず必要だ。

兵士は初期値は480で、年1回の徴兵によって集められる。

徴兵の最大数は都市の食糧の量や人口に影響される。兵士1に対して食糧5が必要である。

軍馬は初期値80、馬1あたり資金5で購入できる。

軍馬の数はそのまま騎兵の数の最大値になるのだが、いざ遠征となると、騎兵の突撃による攻撃が重要な戦術になる。騎兵軍団は最大値にしておきたい。

遠距離から敵を攻撃できる大砲は初期値19で、大砲1あたり兵士5が必要。1軍団最大大砲40が使えることになる。

司令官時代には、政府に陳情するしか入手する方法はない。

大砲は年4回製造され、政府に納入される。大砲がないときに陳情するのはむだだから、まず国の状況を確認することだ。

軍馬の購入

馬がなければ騎兵は編成できない

徴兵

徴兵は、年1回。3月で年度がかわる

大砲の配備

陳情を早くから、しつこくくりかえせ

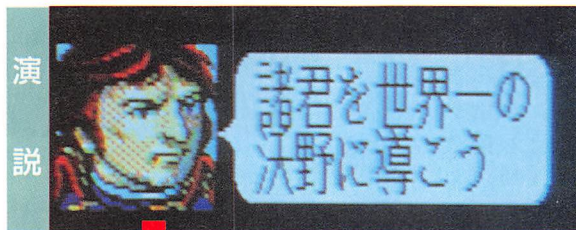
演説と訓練で軍を強化！

編成が終わったら、兵を休ませてはいけない。すぐに訓練と演説をくりかえすことが必要だ。

訓練は兵士の練度上げ、大砲の命中率などの戦闘力を高めることができる。また演説は兵の士気を高め、混乱や戦闘中の勝手な退却をふせぐ。

士気や訓練度は、毎年1回、2月に下がるので要注意だ。

訓練を軍人にさせるときにも、能力の影響がある。

騎兵の訓練度が低ければ、騎兵能力の高いミュラに担当させると、訓練度を重点的に上げることができるし、歩兵能力の高いマッセナに担当させれば歩兵の訓練度を上げられるわけだ。

演説

史実でもナポレオンは兵をふるい立たせる演説がうまかったとか

演説をすると、兵の士気が上がる。士気が上がれば、遠征の戦闘を有利に運べる

訓練

兵の訓練度をあげるには指揮官を選べ

編成は適材適所でいこう

軍備がそろったら兵を軍人たちにふりわけ、軍団を編成する。

そのとき考えるべきことは、各軍人の能力だ。軍人には歩兵、騎兵、砲兵の各兵科の指揮をする能力と、指揮官としての能力(兵士からの信頼度)があり、A～Dにレベル分けされている。

兵科の能力は軍団の戦闘力、指揮能力は統制に影響する。

軍人は経験を積むことで少しずつ成長もするが、それよりも今現在の能力を最大に生かすようにすることが、勝利への道だ。

この記事で実際に遠征した軍団の編成状況

軍人名	兵科	能力	兵士数
ナポレオン	砲兵	A	200（大砲40）
ミュラ	騎兵	A	200
マッセナ	歩兵	A	200
セリュリエ	歩兵	B	200
マルモン	砲兵	B	110（大砲22）

準備はととのった！　いざ進軍

さあ、準備はととのった。いよいよ遠征に出発する。

めざすは近接するオーストリアの都市、ミラノだ。

遠征させる軍団は、やはり能力の高い軍人の率いるものを選びたい。砲兵のナポレオン、騎兵のミュラ、歩兵のマッセナの3人のレベルA軍人ははずせないところ。今回はこれにレベルBの砲兵部隊のマルモン、歩兵のセリュリエを加えて5軍団で進軍することにした。

さあ進軍のドラムをならせ！

2 ミラノ侵攻作戦

ミラノ侵攻戦が第一歩

総勢910の兵員数の遠征に持参した食糧は、1か月分を少し越えた600。遠征の勝敗はどちらかの軍の全滅か撤退、市街の全占領、または食糧がつきて戦闘不能になることできまる。食糧は多めに持っていこう。

ミラノ攻略のポイントは市街近くを流れる川と橋、そして北部の山地だ。

作戦は市街の対岸から砲撃で敵の戦力をけずり、戦力がおとろえたら山側から騎兵を投入するという戦法とした。

点在する森林に町が防備され、砲撃ポイントは少ない。まずそのポイントへ砲兵を移動する。そして歩兵を橋に近接させ敵が川を渡ってくるのを警戒、騎兵は山中に待機させた。

砲撃を開始してしばらくすると敵の歩兵が橋を渡ろうとしたが、2個の歩兵部隊をかわるがわる移動させ、渡らせなかった。

7日目にあらわれた敵の援軍は騎兵で山中をふりまわしたあと、歩兵の攻撃で撃退した。

最後には全軍での総攻撃にうつり、24日目にミラノ陥落、緒戦を勝利で飾れたのだった。

ミラノ侵攻の初期の布陣。敵の軍団には大砲がないので、こちらは安心して砲撃ができる

ミラノを落とす

1 砲兵は砲撃ポイントの、この位置へ移動

2 歩兵の侵入を2個の歩兵ではばむ

3 敵の援軍があらわれた。兵力はまだ不明

4 援軍を山中でふりまわし、戦力をうばう

5 渡河した敵を歩兵で攻撃。騎兵も戦闘中

6 援軍退却後、総攻撃をしかけて占領した

3 イタリア半島を制圧する

つぎに攻めるのは、フィレンツェ。遠征にはミラノのときの5人のほかに、陳情をして呼び寄せた、軍人を1人つれていく。

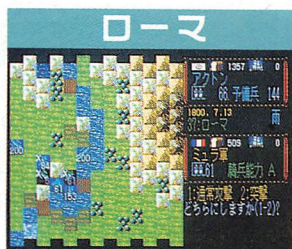
これは都市を占領した場合、1人の軍人がその都市の司令官となり都市に残ることになっているので、フィレンツェ攻略のあと、ベストメンバーでその先へ遠征するために必要なのだ。ここでの戦略は北の山の上に大砲をすえて敵軍をねらい撃ちし、同時に歩兵の集中攻撃で敵の混乱をさそうこと。あとは騎兵の突撃にまかせれば、そう苦しむことなく攻略できるだろう。

続くローマは川で2分されていて、敵のいる側には最初に2つの軍団しか配置できない。歩兵によって川に橋をかけ、戦力をまとめることを考えよう。

ローマ軍の砲兵の射程をさけつつ自軍の砲兵を前線まで移動できれば、勝利は目前だ。

フィレンツェ

地形の高低差を利用して砲撃する

ローマ

渡河作戦が攻略のポイントになる

こうして3都市を占領、シナリオ1をクリアして、つぎはフランス軍最高司令官になるのだ。

ラトクの冒険はさらに続くぞっ!

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	2DD×5 ♪
対応機種	MSX2/2+ ※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

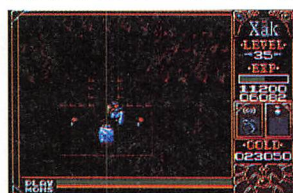
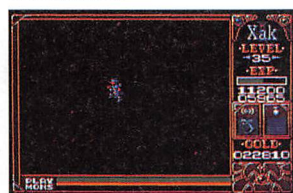
※ターボRの高速モード対応

無事にボローズの森から帰って来たラトク。しかし運命は彼を放っておかなかったのだ。今月のアタックは次なる冒険、結晶の谷の攻略ガイド(?)がメインだ。さて、気合いを入れていこうか!!

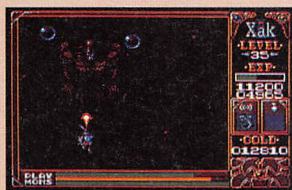
ゲームシステムの再確認だっ!!

前作『Xak』に比べてかなり動きが複雑になっている『Xak II』だけに、ゲームに使うキーの数もかなり多くなっている。しっかりとマスターしておけば、ゲームにのめりこめることうけあいだ。

攻撃面では、通常の剣による接近戦のほかに剣にかけられた魔法によるフォースショットが使え、離れたところからでも攻撃できるようになっているのが新しいところだ。これは対ボスキャラ戦で威力を発揮する。

ほかにもスクロールのスピードが変えられるようになっているので、アクションシーンが苦手な人はスピードを遅めにするとらくになるなど、うれしい機能が満載だ。

↑NEW VRシステムのおかげでかなり細かいところまで表現できるようになった

↑ジャンプができるようになったりしたけど、スピードはそんなに遅くならないよね

フォースショット!!

持っている武器に魔法屋で魔法をかけてもらうとフォースショットが使えるようになる。カナキーを押しておけば、画面下のライフゲージの下にあるマジックポイントがなくなるまでフォースショットが撃てるぞ。ショットの効果は武器によって違う。ボスや大物キャラクタのときに威力を発揮するはずだ。

↑剣から魔法の弾を放つことができるようになるのだ。対ボス戦にすごく有利

F1 LOAD

あらかじめセーブしておいたデータをロードすることができる。大事なところでセーブしておけば役にたつ機能だ。

F5 SAVE

ディスクと、PACのSRAMにゲーム途中のデータを保存しておける。名場面を選んで保存しておくといいかもしれない。

F2 MENU

F2キーを押すとメニューウインドウがひらく。現在のラトクの状態を確認できたり、武器や防具を装備したり、アイテムを選択できる。さらに、ラトクの先祖である戦神デュエルに1回だけマジックポイントとライフの値を最大にしてもらい、カルマを0にすることもできる。そして、ゲームをクリアしたあとにボスキャラと再戦できるボスモードもついているといった、まさにいたれりつくせりなメニューがそろっている。最大限に活用しよう。

↑ボスモードはなかなか親切な機能だ

←F2キーを押すとウインドウがひらくのだ

F3 SPEED

スクロールやゲームのスピードを調整できる機能もついているぞ。NO WAITにしてBGMをOFFにすれば、とくにターボRでは相当はやくなるが、戦闘の苦手な人にはあまり向かない。好みで調節してみよう。

↑ターボRだとメチャンコはやくなる

バヌワの町から新たな冒険がはじまるぞっ!!

みごとに東天王ボグレウスを倒したラトクは、眠り姫ミューンを連れて洞くつを抜け出し、バヌワの町に帰ってきた。

医者バスパのところにミューンと森の民シャナをあずけて、冒険の成果を報告するために教会へ向かったが、入口で不思議な力によってはじきとばされてしまう。どうやら洞くつでみつけた魔導書上巻とかいう本のせいらしい。魔導は邪悪の力であるから、教会の聖なる力によってはじきとばされたのだ。そこで、魔導書を魔法屋にあずけて研究してもらうことにした。

無事に教会に入ると神父がお礼としてお金をくれた。

それから、酒場に森の中で助けた吟遊詩人のホーンがいるという話を聞き付けたラトクはさっそく酒場に行ってみた。

ホーンはただ女の子2人と飲んでいるだけだったが、そこでべつのよっぱらいレイに出会った。なにか悩みごとでもあるのだろうか？

ミューンを病院にあずける

ミューン

ボグレウスの洞くつでみつけた眠り姫はいつ目覚めるのだろうか？

東天王ボグレウスを倒したあと発見した眠り姫がミューンだ。バヌワの町医者バスパにみせたところ、彼女はなにかの呪いによって眠り続けているのだという。時がたてば自然にめざめるというが、それはいつのことなのだろうか。そして、なぜボグレウスは彼女を「ゴスペルに渡すな」といったのだろうか。彼女が目覚めるとき、なにかが起きる……。

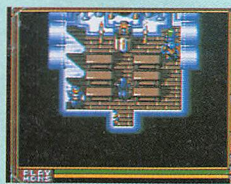
魔法屋

教会に入れない原因の魔導書上巻をあずかってもらうところだ

魔法屋に宝物庫の洞くつで見つけた魔導書上巻をあずけておこう。ちょくちょく通っていればそのあいだに女主人が魔導書を研究して中になにが書いてあるのかを教えてくれるぞ。これで教会に入ることができる。

教会

毎回顔をあわせるたび気になるのがこの修道女だ。なにがいいたいの？

教会に行くと気になるのが3人いる修道女のうちの1人だ。ラトクに関心があるようなそぶりをみせるのはなぜなんだろう？気になる存在だ。

カルマを浄化する

結晶の谷へ向かう途中……

酒場によったあと、町を歩いていた人に話を聞いてみると、なにやら町長が悩みごとをかかえているようす。話を聞きに行ってみよう。

ドアを開けて中に入ると、いきなりどなられてしまう。あいさつを忘れただけだったのにこんな目にあうなんて……。

しかし、ラトクが自分の身分をあかすと、町長は先ほどとはうってかわり、相談を持ちかけてきた。

その相談とは、結晶の谷に巣食う妖魔を倒し、さらわれた町の人々を助け出してほしいというものだった。

そして、バヌワの町を出て結晶の谷に向かう途中でなにやらいい争う声を聞き付けたラトクが声のするほうに歩いて行くと、1人の男が空に向かってなにやら叫んでいる。と思った瞬間男の足元の吊橋がいきなりガラガラと崩れた!!

男はペルナンドと名乗り、ラトクに自分の娘モーニカを救ってくれと頼んできた。

あぶない！ 一つまちがえばならくの底へ……。あぶないあぶない

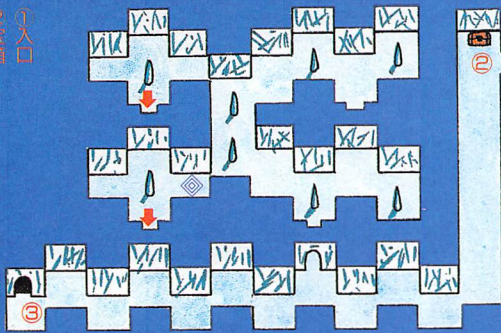
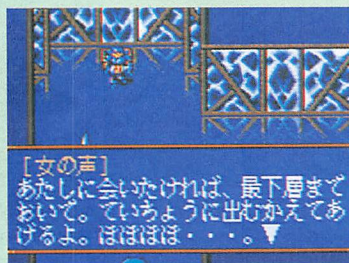
モーニカを救えっ!!

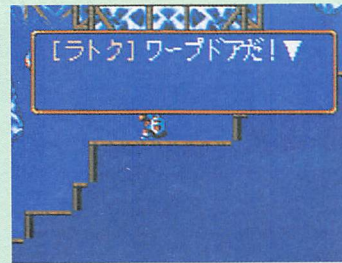
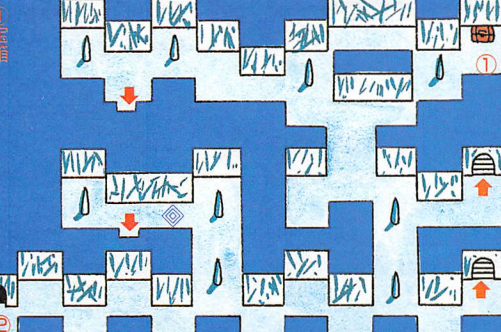
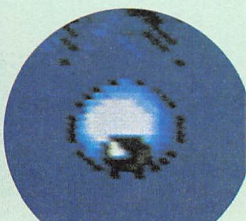
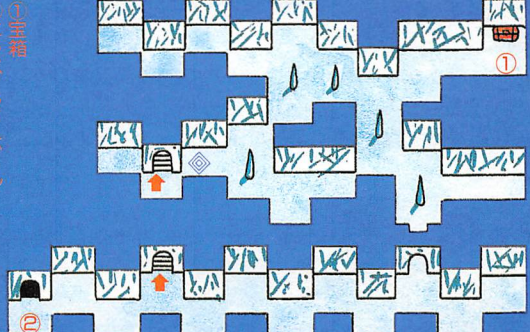
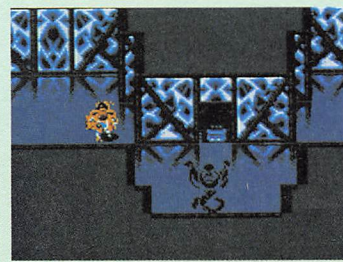
橋から落ちそうになった男はペルナンドといい、娘モーニカを妖魔にさらわれたという。夫人共々娘を助けてほしいと頼まれた。さあ、結晶の谷に急げ!!

このゴーグルを使うと結晶の谷にある鉱山に入ることができるんだそうな。ありがたくもらっておこう

さあ、結晶の谷だっ!!

少々ややこしい結晶の谷だっ!!

結晶の谷は4層構造になっている。ワープドアなどがあったりしてなかなか面倒だ。宝箱の中に入っているあるアイテムで、ワープドアは無力になる。出てくるモンスターがかなり強力なので慎重に進んで行こう。青銅のカギを見つけるのだ!!

鉱山に入るといきなり宝箱を見つけることができる。しかし、中にはなにも入っていない。そのかわり、女の声が聞こえてくる。西天王フィールの声だ。ゴーグルを装備して先に進もう。

ノームは火薬弾を投げつけてくる

ワープドアには注意しよう。ワープした先の近くにもワープドアがあるので、うっかり動くとどこに行ったのかわからなくなってしまうことが多い。慎重に行動しよう。

タックルが強烈なレ・スタチュー

ここではアストラル・リングを使うとらくになる。自分が動かなくても幽体離脱した自分の精神が自由に動き回ってほかの場所のようすを見ることができるようになるのだ。

シーカーの視界に入るとあぶない

結晶の谷のモンスターははっきりいってどれも強い! 敵の攻撃にあうと1発で死んじゃうこともあるぐらいだ。しっかりとセーブしておいたほうがいいぞ。

ゴーストは実体化したら要注意だ

氷のフィールと対決だっ!!

エレベーターホールにたどりつき、結晶の谷の最下層にたどりつくと、結晶地帯を抜けたところに奇妙な10体の人の形をした像が立っていた。ひょっとすると妖魔にさらわれた人たちなのだろうか? 1つの像の首にかけられたペンダントがなにかを訴えかけているようだが……。

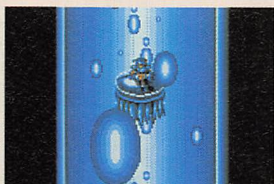
そしてその先にある部屋に入ってみると、どこからか女の声が……。やっと目的の妖魔の登場か? と思ったが出てきたのはすばやい動きの狼のようなモンスターだった。ハンティング・ドッグだ。

やつをなんとかしとめると、ようやく西天王の登場だ。

エレベーターで最下層へ!!

青銅のカギを手に入れたらエレベーターホールにいってみよう。そしてエレベータに乗るといっきに鉱山の最下層まで連れていってくれるのだ。そこからボスの待つ部屋まではこれまた強力なモンスターたちが待ち受けているので十分注意してほしい。

これがエレベータ。青銅のカギを持ってこないと使いものにならない

これでやっと先に進めるというものだ。あとはボスだけ?

前座か?ハンティング・ドッグ

西天王フィールと戦う前に、この中ボス、ハンティング・ドッグと戦うことになる。動きが素早いうえに、三日月状のビームを吐いてくるので手ごわいが、フォースショットでさっさと片付けておきたい。ここでは、ショットの使いすぎは禁物だ。本命はこのあとに控えているのだ。

動きが素早いので注意が必要だ

西天王・氷のフィール

フィールはワープしながらちいさなドラゴン状の弾を吐いてくる。弾はあるていどラトクを追いかけてくるので手ごわいぞ。フォースショットで応戦しよう!!

ドラゴンのような弾を吐いて攻撃してくる

ワープを繰りかえしてラトクをほんろうする西天王・氷のフィール

さあ、町に戻ろうぜっ!!

フィールは断末魔の声と共に消滅した。東天王ボグレウスが消え去るときに聞いた『ゴスペル』という言葉を残して……。ゴスペルとはいったいなにものなのだろうか? 話からすると四天王をまとめているボスのように聞こえるのだが。

またも"ゴスペル"!!

部屋の外に出てみると、さっき見た10体の像がすべて消えていた。やはり、フィールによって結晶化されていたバヌワの町の人々だったのだ。

鉱山の外に出てみると、ペルナンド一家が待っていてくれた。娘のモーニカも無事でなによりだ。そういえば町長の娘ミリアも無事に親元に帰っただろうか? ラトクは足早にバヌワの町に帰った。

そこで思わぬ人物に出会ったラトクはバヌワの町の南にあるカウリャンの城に向かう!!

感謝されるとうれしいね

鉱山を出ると待ちかねていたペルナンド一家と対面だ。ただひたすら感謝されると気持ちのいいものだ。そして、町に戻っても今度は町長の娘ミリアを助けたことを感謝されちゃうのだ。いいことをすると気持ちいいけど、それが人に認められるとさらにうれしいのだ。

いやいや、どういたしまして

すねるなっ!! レイ

いつまでも飲んだくれてるんじゃねーよ

酒場で飲んだくれているレイの悩みは、実はミリア救出に失敗したことだったのだ。自分ができなかったことをやった男、ラトクを目の前にして、レイはますます荒れてしまう。それを見たミリアがレイをひっぱたくぞ(ちゃんとアニメするので注目!)。彼が立ちなおるのはいつ?

そして次はカウリャンの城へ

FAN ATTACK

エリア1を完全攻略!

Seed of Dragon

シード　オブ　ドラゴン

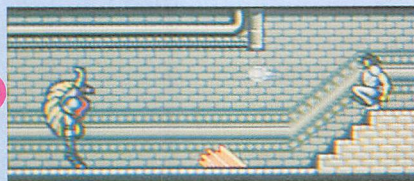
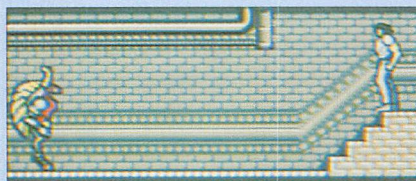
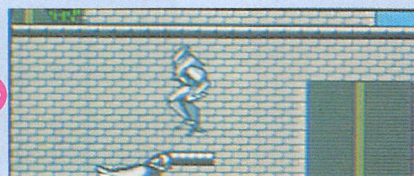
リバーヒルソフト
☎092-771-0328
発売中

媒　体	2DD×3
対応機種	MSX turbo R
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

いよいよターボR専用ゲームが発売された。今月はエリア1を徹底攻略してみたのだ。ついでにエリア2のイラストマップもつけちゃったりして……。

クリアのための基礎テクニック

このゲーム、敵の攻撃はわりとちゃちいというかセコイというか単純なものが多いみたいで、じつは敵の攻撃でいちばんダメージが大きいのは体当たりだったりする。そこで、その体当たりの回避方法だけど……。突進して自分に危害を加えるまえに撃ち殺してしまえる弱い敵ならこれはもう、問題なし。ちょっと固い敵ならすばやく移動してヒット・アンド・アウェイ戦法でやっつける。エリア1に出てくる敵なら大体3〜5発も当てればやっつけられるので、エリア1に関しては大丈夫だと思う。エリア2以降はこの原稿を書いている時点では遊んだことがないのでとんとわかりませんが、たぶんもっと固い敵がいっぱい現れるんだろうね。そんなときはすばやく(F1)を押して融合変化でもっと強力な武器が使えるようにしておいたらいいんじゃないかな、きっと。ただ、融合変化は必殺技みたいなものだから、時間と共に効果がなくなったり、使いすぎてなくなったりしてしまうので、いらないときはスタート直後の姿に戻しておいたほうがいい。

今回はエリア1の徹底攻略が中心だけど、すべてのエリアに共通することは行けるところには全部1度は行っておくということかな。通常の姿では届かないようなところに扉があるという場合にはジャンプ力のある融合変化をして行くとか、頭と体を全部使って遊ぶのだ。

↑とりあえず、敵が自分に到着するまえに撃てるだけ弾を撃っておく。敵が近づいたらそそくさと逃げ出す　このとき、敵のほうが自分よりも遅いということを見きわめておく。敵と十分離れたな、と思ったらあらためて攻撃する

↑こういう通常のジャンプ力では到底、届きそうもないところにドアが見えるときは……　融合変化でジャンプ力のある手足に変える　すばやくジャンプして移動してしまえば新しい場所が待っているのだ

戦いのまえに攻撃と特殊能力を総チェック

敵を倒したあとにアイテムが落ちていたりすることがある。このアイテムのことをエレメントとよび、持っていると融合変化をすることができるのだ。エレメントには4種類(水・地・風・火)の属性があってそれぞれ色が違うので自分で画面を見て確認してほしい。また、融合変化は手足と胴体の2つにわかれて起き、手足が変化すると攻撃方法とジャンプ力が変わり、胴体が変化すると特殊能力が変わっていく。下は全種類の攻撃方法と特殊能力の一覧表、「秘」マークはエリア1では使えない。

攻撃

水のエレメント	水		ヒスイ(レベル1) 放物線を描いて弾が飛んでいき自分より上にいる敵を攻撃できる。
	水水		ヒスイ(レベル2) 高圧の水流を前方に発射する。レーザーみたい。
	水水水		スイハ 発射された弾が前方に拡散し、しばらくの間浮遊している。
	水水水水	秘	ショウリュウ 水の属性の究極。特殊能力にもある水竜の小型版を発射する。
地のエレメント	地		トウガ(レベル1) 地面をはうように飛んで行く弾を撃つことができる。
	地地		トウガ(レベル2) レベル1と同様の弾だが威力が増している。
	地地地		ガンハ 複数の放物線上に溶岩弾を発射する。斜め上方、前方近距離に有効。
	地地地地	秘	バクレツ 発射された弾が敵に当たるか着地するかすると爆発する。
風のエレメント	風		フウガ(レベル1) 遠くの敵に攻撃することができるブーメランを発射する。
	風風		フウガ(レベル2) この攻撃の弱点はブーメランが戻ってくるまで攻撃できないこと。
	風風風		ガザン 複数のブーメランが回転しながら飛んでいく。
	風風風風	秘	ガリュウ 体から龍巻を発生させて攻撃する。後方にはブーメランを発射。
火のエレメント	火	秘	ヒエン(レベル1) 火炎を放射する。与えるダメージは大きいが射程が短い。
	火火	秘	ヒエン(レベル2) 火炎弾を発射し、敵や障害物に当たるなどすると8方向に飛び散る。
	火火火	秘	ヒショウ 幅の広い火炎を前方に放射する。あいかわらず射程は短い。
	火火火火	秘	カエンレン 前方に数本の火柱を発生させる。後方にも1本火柱を発生する。
複合	水＋地		バウ 床、壁、天井で反射しながら飛ぶ弾を発射する。
	水＋風		スイガ 氷片を風のエレメントで飛ばす。誘導弾なので狙いをさだめる必要はない。
	水＋火	秘	ザンハ レーザーのような輪がつぎつぎに発射される。
	地＋風		ヒソウ 互いに反発するエレメントを利用して前後同時に弾を発射する。
	地＋火	秘	レッカ 火のエレメントの持つ爆発力で8方向同時に溶岩弾を発射する。
	風＋火	秘	フエン 前方3方向に火炎弾を発射する。射程が長く、命中率も高い。

特殊能力

水のエレメント	水		HP回復 水のエレメントを消費して自分自身のヒットポイントを回復する。
	水水		水竜 水の精霊を出現させ、すべての弾を消滅させ、敵にダメージを与える。
	水水水		エネルギー放射 体内のエレメントを放出して、敵を全滅させる。(全エレメント共通)
	水水水水	秘	特殊変化 水のエレメントの究極の形態に変化する。特殊能力は使えなくなる。
地のエレメント	地		地震 地のエレメントを使用してその場で地震を発生させ、まわりにダメージを与える。
	地地		地竜 地の精霊を出現させる。すべての弾を消滅させ、敵にダメージを与える。
	地地地		エネルギー放射 体内のエレメントを放出して、敵を全滅させる。(全エレメント共通)
	地地地地	秘	特殊変化 地のエレメントの究極の形態に変化する。特殊能力は使えなくなる。
風のエレメント	風		シールド 風のエレメントを消費して、体のまわりにシールドをはる。
	風風		天竜 風の精霊を出現させる。すべての弾と敵を消滅させる。
	風風風		エネルギー放射 体内のエレメントを放出して、敵を全滅させる。(全エレメント共通)
	風風風風	秘	特殊変化 風のエレメントの究極の形態に変化する。特殊能力は使えなくなる。
火のエレメント	火	秘	炎の壁 火のエレメントを消費して体のまわりに炎の壁を発生させる。
	火火	秘	火竜 火の精霊を出現させる。画面にいる敵全部にダメージを与え、弾を消滅させる。
	火火火	秘	エネルギー放射 体内のエレメントを放出して、敵を全滅させる。(全エレメント共通)
	火火火火	秘	特殊変化 火のエレメントの究極の形態に変化する。特殊能力は使えなくなる。
複合	水＋地		水柱 自分の前後に巨大な水柱を出現させ敵にダメージを与える。
	水＋風		氷の嵐 空から無数の氷片が降りそそぎ敵にダメージを与える。
	水＋火	秘	時間停止 自分自身のすばやさを一定時間だけ増大させる。その結果敵も弾も静止する。
	地＋風		岩の嵐 空から無数の隕石が降りそそぎ、敵にダメージを与える。
	地＋火	秘	溶岩 床、地面を一定の範囲だけ溶岩に変えて敵にダメージを与える。
	風＋火	秘	稲妻 稲妻を発生させて敵にダメージを与える。敵の動きが止まる。

AREA 1

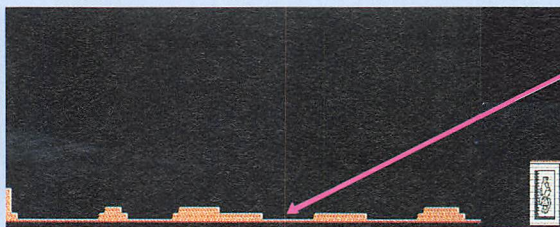
エリア1攻略ガイド

このエリアでは4種類あるエレメントの属性のうち3種類(水・地・風)しか出ない。出現する敵はそれほど強くないので、最初の姿のままである程度先へ進むことはできるんじゃないかな。もちろん先へ進めば進むほど、敵も強く、たくましくなってくるので、そのときどきの状況にあわせて融合変化して有効な攻撃方法を見つけなければならないのだ。特に扉のまえに立ちふさがるデカキャラやボスキャラは弱点に弾を当てないとダメージだと思わないので、弱点に当たるような攻撃方法を選ばなければならない。

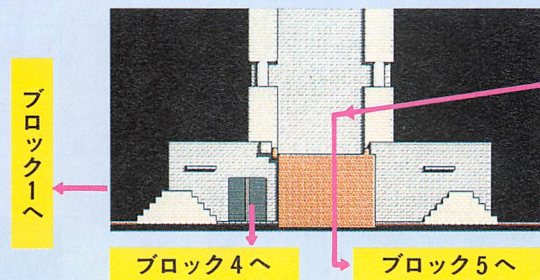
敵を倒すだけではクリアすることは難しい。通常のジャンプ力では届かないところにも扉があったりするので、融合変化をしてジャンプ力のある手足を手に入れなければならないわけだ。また、開かない扉もあるので扉を開けるためにカギを手にいれたり、レバーを引いてみたりといろいろ忙しい。

必要なエレメントがなくなったら、エレメントを出してくれる敵(上の写真)をやっつけて補給しなければならない。エレメントを出してくれる敵は何度でも現れるので、ベシベシやっつけて補給しちゃおう。ただ、そういう敵をエサにしてトラップみたいになっているところもあって、ヒットポイントのことも考えなくくっちゃならないので結構大変なのだ。

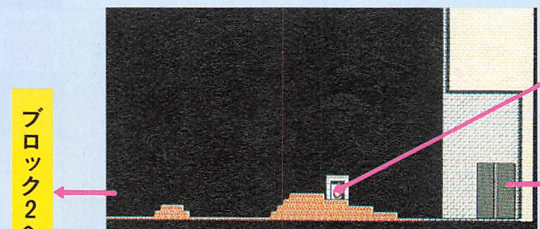
ブロック1

このブロックはスタートして間もないので敵も弱っちいヤツ1匹しか出てこない。その1匹は手足用のエレメントを出す敵なので、おいしいのだ。上下移動を繰り返している邪魔な障害物はタイミングよくジャンプしてクリアするのだ。

↑撮影のときインパだったけどプレイするたびに出現する敵の種類は変わるみたいなのでどんな属性のエレメントが出現するかはわからないのだ。ちなみにインパは地の属性の手足用のエレメントを出す

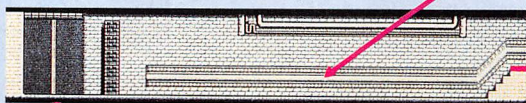
ブロック2

このブロックで初のデカキャラ、モンマが出現する。こいつは手と頭しかないかわいくないヤツで頭上から弾をバラバラまいてくるのだ。とりあえず邪魔な手をつぶしておいてから、頭を攻撃するとかんたんにやっつけることができるだろう。

↑でた〜っ！　これがモンマというデカキャラ。イカみたいな頭と手しかない。弱点は頭なのでジャンプして攻撃するのだ。こいつを倒すとカベが開き、ブロック5へ進むことができるようになる

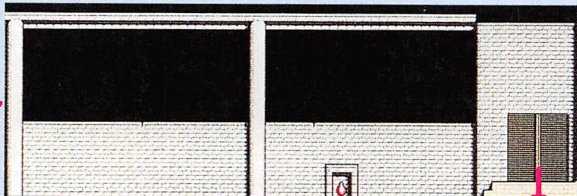
ブロック3

このブロックには風の属性の胴体用のエレメントを出すヒテンがいる。こいつは飛んでくるのでかなり苦戦するだろう。このブロックの最後にはガイキというデカキャラも待っているのでヒットポイントには気をつけたほうがいいかもしれない。

↑デカキャラ、ガイキとの戦いにそなえてヒテンとの戦いで傷ついた体を直すためにざくろというアイテムを取ればいいのだ。このアイテムは一定の量ヒットポイントを回復してくれる

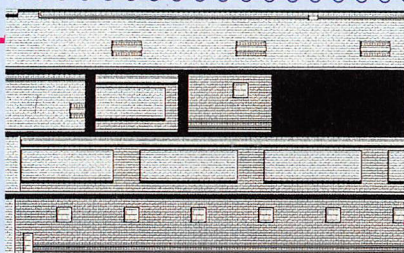
ブロック4

ガイキとインパのツイン攻撃に悩まされるブロック。インパはときどきジャンプして地をはう火で攻撃してくるので要注意だ。ガイキのほうも地をはう攻撃をしてくるので2匹の攻撃が重なったときなどもう大変だ。

インパとガイキのツイン攻撃は地をはってくるのでジャンプしてよけるしかないのだけど、タイミングを間違えると両方の攻撃をベシベシ受けてしまうのだ

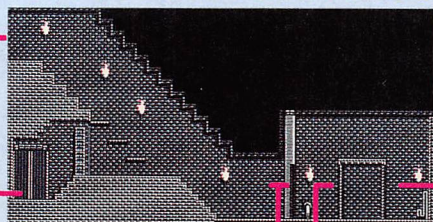
ブロック5

宇宙船みたいなザコをやっつけたあとに回復アイテムのざくろが出てくる。じつはこのざくろは囮で取ろうとして近づくと左右にズイホウがわいてくるのだ。両側からはさみ撃ちにあってイタイ。

ほら、両側からズイホウがわいてきた。こいつを倒せば水の属性の手足用エレメントを出すんだけど体当たり攻撃にさらされてしまうのだ

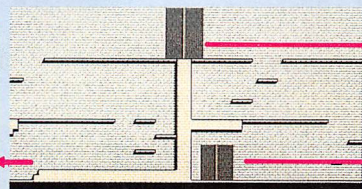
ブロック6

このブロックは本当はすごく長いのだけど、入らないので4段に重ねて掲載することにした。右端と1段下の左端とはつながっているので間違わないように。このブロックにはズイホウがたくさん出現するのだ。

このブロックの最後にはまたまたガイキが待ち受けているのだ。ついでにうしろからはズイホウがわいてくるので逃げ場を失ってしまった

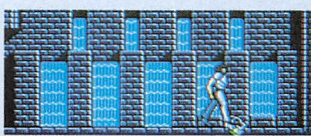
ブロック7

このブロックには扉にしかけがあってまともにつっこんでも開かない扉があるのだ。そうそう、石が4段積んであるところの奥にある扉のことだ。ここをクリアすると最後の扉のまえにはガンマが待ち受けている。

ガンマの弱点は頭なのでジャンプしてブーメランで攻撃すると有効だろう。ガンマは腕を飛ばしたり、弾をはいたりと多彩な攻撃をしてくる

ブロック8、12、13

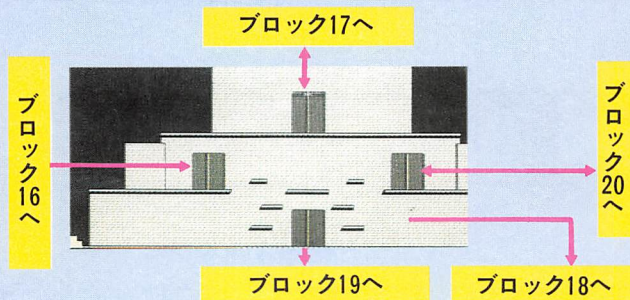
ブロック12では大地の鍵を手に入れるために気味悪い敵と戦い、ブロック13では水の御符を手に入れるためにおしゃかさまと戦うというデカキャラオンパレード。ブロック8はザコキャラばっかりだし。

ブロック13で待ちかまえているこのデカキャラは1つ目のくせに弾をたくさん出して攻撃してくる。さらに天井からはみよーなものが落ちてくるのだからたまらない

ブロック9、10、11、14

ブロック9にはブロック7で開かなかった扉のレバーがある。ブロック10～11ではレバーを引いてつぎへ進むのだ。ブロック12に水のアミュレットがある。

苦労したかいがあってブロック12で水のアミュレットを手に入れた。ここまでくるのにどんなことがあったのか思い返すと涙が出てきちゃう

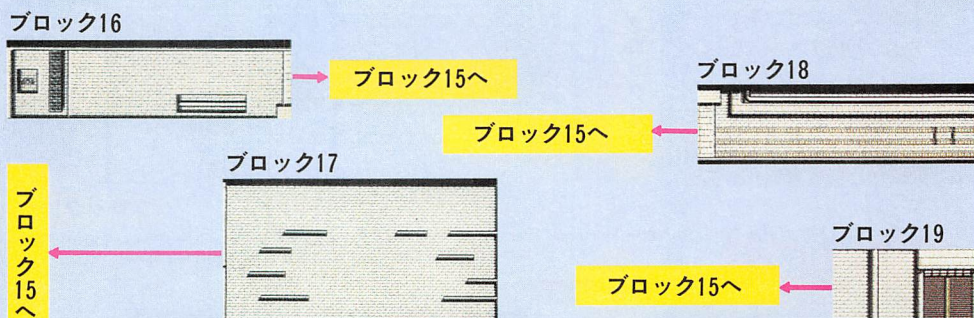
ブロック15

このブロックではいちばん上の扉へ行くことがポイントとなるだろう。相当高いところにあるので風の属性のエレメントを使わないと届かないのだ。そのほかの3つの扉はそれぞれクリアに必要なアイテムへと続いて行く。

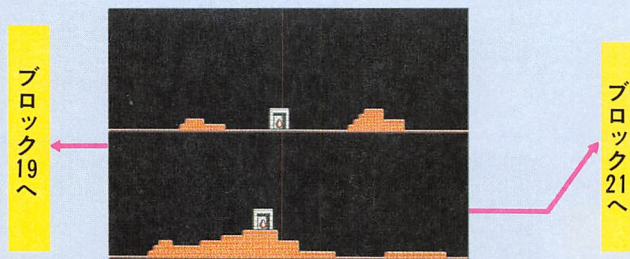
ブロック17へ　ブロック16へ　ブロック20へ　ブロック19へ　ブロック18へ

↑ここまで飛び上がることができるのも風のエレメントのおかげだ。本当なら飛び上がった先に扉が隠されているということに気づくまでにけっこう時間がかかるのだぞ

ブロック16、17 18、19

大地の腕輪はブロック16で手に入る。大地の鍵はブロック16でデカキャラとの死闘の末、手に入る。ウォーターリングはブロック17でガンマと戦って勝てば手に入る。ブロック18はザコが1匹いるだけでなにもなかったのだが……。

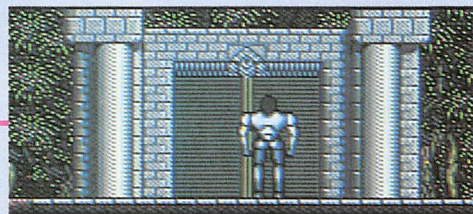
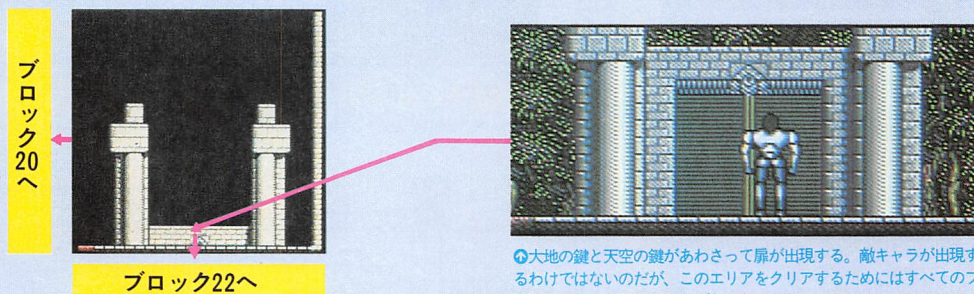
ブロック19　ブロック15へ

ブロック20

じつはこのブロックも横に長いマップなのだが2段に並べている、右端と下の段の左端はつながっているので気をつけてほしい。このブロックではざくろが2つ出てくるのでそこでヒットポイントを回復させるといいだろう。

ブロック19へ　ブロック21へ

↑犬みたいな敵キャラリザドクは地の属性を持つ胴体エレメントを出してくれる。その左に見えているのがざくろで回復アイテムだ。確実に取っておこう

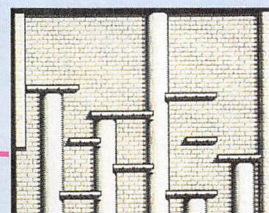
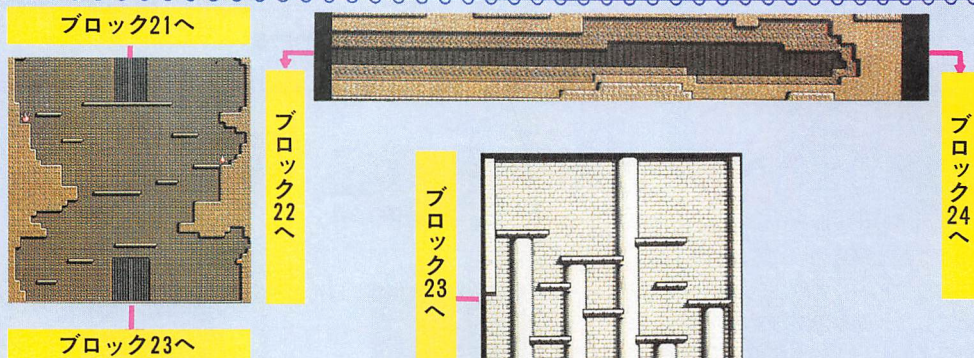
ブロック21

大地の鍵と天空の鍵を持っていると2つの鍵があわさって井戸みたいなところから扉が出現するのだ。出現した扉をくぐるといよいよボスの待つ地下へと下りて行くことになる。ここまでにそろえたアイテムを(F2)を押してチェックしておこう。

ブロック20へ　ブロック22へ

↑大地の鍵と天空の鍵があわさって扉が出現する。敵キャラが出現するわけではないのだが、このエリアをクリアするためにはすべてのブロックへ行っておかなければならないのだ

ブロック22、23 24

ボスキャラとの対決が待っているこのブロック24のまえにブロック22でドラゴンと戦わなければならないのだ。22〜24のブロックは一方通行なのでかんたんに進めてしまうけど、すべての攻撃がものすごいので、ぜひ体験してほしい。

ブロック22へ　ブロック23へ　ブロック24へ

エリア2マップ

今回はエリア1しか遊ぶことができなかったのだが、エリア2のブロックのつながりを示した極秘資料をリバーヒルソフトの内部通報者のS氏から提供していただいたので、ここに掲載してしまおう。全体を見てみるとエリア2も広さはエリア1とさほど違いはないようなのだが、ピラミッドの内部という設定になっている。このエリアでは地の属性のエレメントがたくさん出るので、地の属性を持つ体がいいみたい。きっと扉にもしかけがしてあって二重三重の鍵なんかもあったりして……。

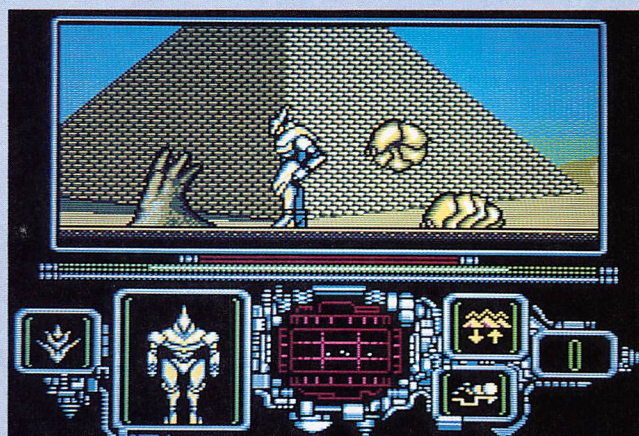
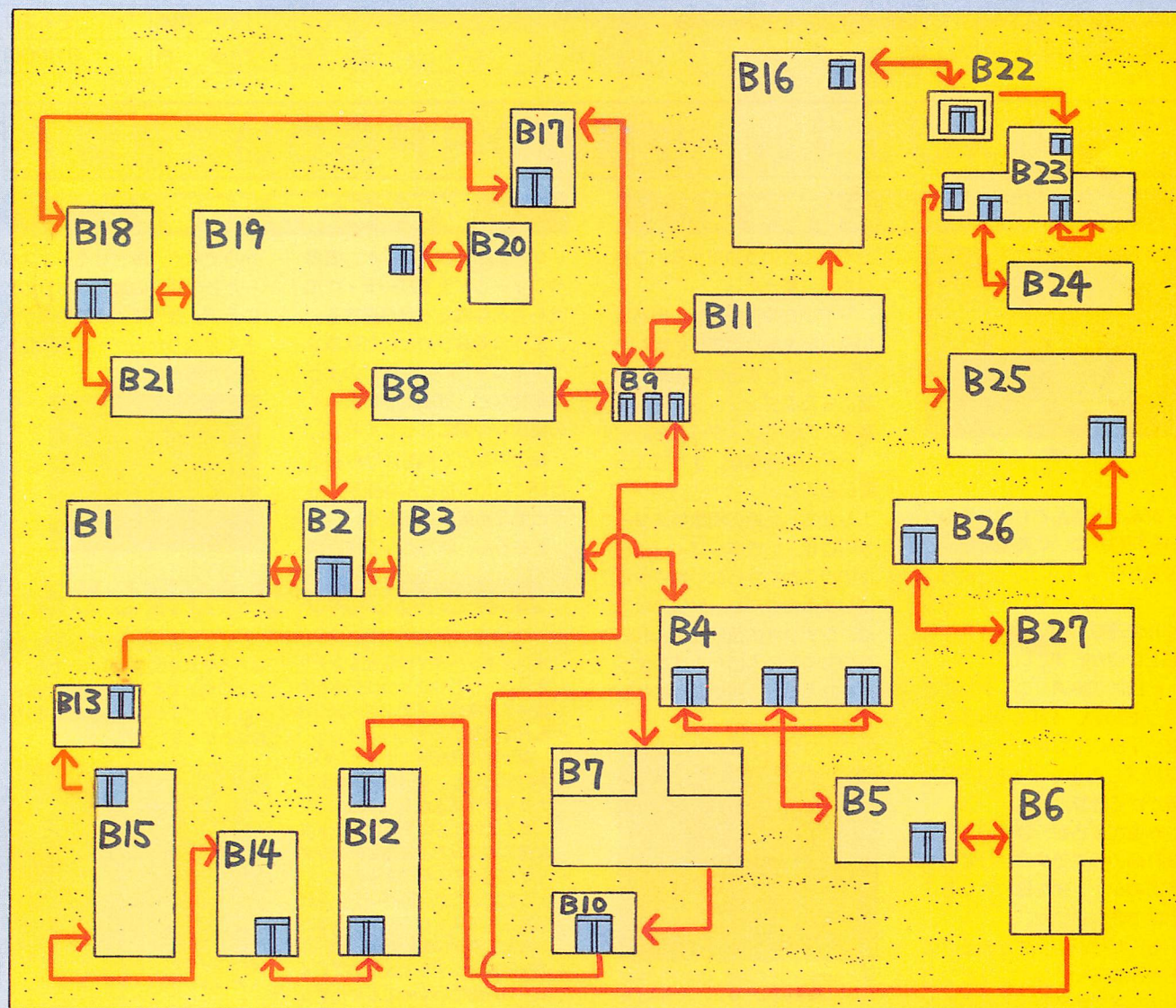
エリア1でもたくさんのデカキャラが出てきて楽しませてくれたが、エリア2ではそれを上回るようなデカキャラが出現するかもしれない。今から楽しみ。

↑エリア2にはこんな敵が出てくるのだ

B16 B22 B17 B23 B18 B19 B20 B24 B11 B21 B8 B9 B25 B1 B2 B3 B26 B4 B27 B13 B7 B5 B6 B15 B14 B12 B10

FAN·ATTACK

無数の物語がキミを待つRPGだ！

禁断の塔
Tir-nan-óg
ティル・ナ・ノーグ

システムソフト
☎092-752-5262
発売中

『ティル・ナ・ノーグ』は、いままでのRPGとは、ちょっとちがう。無数に存在するシナリオの中でキミが体験することは、まるで現実のできごとのように、たった1度きりのことかもしれないのだ!!

媒体	2DD×3 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

シナリオジェネレータ搭載のRPGついに登場！

シナリオは無限に存在する！

⬆ゲームタイトル画面。「シナリオをつくる」で無数にシナリオをつくれるのだ

遊んでも遊んでも終わりのないRPGがついに登場した。その名も『ティル・ナ・ノーグ』。

シナリオジェネレータにより約10億通りものシナリオを作れるというからすごい。

一口に10億通りのシナリオというものの、1年を365日として、1日に1つずつシナリオをクリアしたとしても273万9726年かかる計算になる。

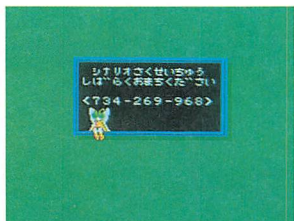
一生どころか、ひ孫のそのまたひ孫の代までやり続けてもすべてのシナリオを終わらせることはできないのだ。

それだけシナリオがあるのにもかかわらず、ひとつひとつのシナリオが十分遊べるものになっているというのだから、これは本当に驚きだ。

やや小さめながらも、山あり川あり砂漠ありの変化に富んだマップに点在する数々の町、何層にも及ぶダンジョン、そして数多くの敵モンスターたち。

RPGの要素が、すべて入っているのだ。

しかも、元祖の98版はスタートのとき、いきなりフィールド上のどこかわからない地点からはじまるのに対し、MSX版では、シナリオの目的が語られる城のある町の入口からはじまってくれるという親切設計になっている。

こいつはたまりませんよ。

⬆シナリオ作成中の画面。妖精が羽を動かしたりしながら右はじまでいくと完成する

数多くの種族が登場する

ゲームを進めていくと、酒場やフィールド上でパーティに加えられる仲間たちが登場する。

主人公をはじめとした妖精や、ファルコン(タカ)やヘビのような動物など、ほんとうに数多くの種族が仲間になってくれる。

森の中などで声をかけられるたびにこいつはどんな種族だろうと考える楽しさがある。

もちろん、味方となる種族ばかりでなく、敵となるモンスターたちの種族の数もかなりの数に及ぶ。種族によって特徴が大きくちがうからゲーム展開に広がりがあるのだ。

⬅キャンプ中にキャラクタの種族を調べられる

友達と同じシナリオが楽しめる

『ティル・ナ・ノーグ』のシナリオジェネレータで作られるシナリオには、ひとつひとつにシナリオコードと呼ばれるナンバーがつけられている。

シナリオ作成時にそのナンバーを打ち込むと、まったくおなじシナリオが作成される。

たとえばそのシナリオコードを友達に教えると、友達もそのシナリオで遊ぶことができるのだ。

これでおたがいのパーティを比べたりして楽しむことができる。

ただし最初に書いたように、このゲームのシナリオはそのプレイヤーの行動でいくらでも変化する。

たとえばある廃墟(はいきょ)のなかで強力なアイテムを友達が見つけても、おなじ場所でキミがそれを見つけられるかどうかは、行ってみなければわからないのだ。

⬆シナリオコード入力画面。9けただから10の9乗、つまり10億通りあるわけ

英雄妖精として出発するのだ！

シナリオは無数にあるけれど、主人公の種族はただひとつ、古代の神、ダーナ神の末裔。国が乱れたとき現れ、乱を正すといわれる伝説の種族、英雄妖精なのだ。

英雄妖精として国に現れた主人公は、最初の町でその国に起こった事件を知らされる。

そして、国を平和にするために冒険の旅にでることになるわけだが、その目的は作り出されたシナリオによって当然ちがう。お姫さまや王様の救出だったり、モンスター退治だったりと、さまざまだ。

そして、英雄妖精である主人公は、当然その目的達成に向かって行動を起こすこととなる。

依頼を引き受けると資金を渡され、そのお金で武器や防具、そしてアイテムを買い、装備を整えるのだが、これらはシナリオによって登場するものがちがうようになっている。

町にはいろいろな店がある。神殿、占い所、宿屋、酒場、医療所、よろず屋などだ。すべての町に全部の店が存在するわけではなく町ごとにちがう。

その点だけは十分注意が必要だ。ひととおり、町を歩きまわってみたら、いよいよ冒険の旅の本当のスタートだ。

ゲームは町の入口からスタートする。いったいどんな事件が起こっているのだろう

勇者を捜す大臣の声が町中にひびきわたる。勇者はここにいる。さあ、出番だ

町にはいろんな店がある

宿屋

宿屋では体力を回復することと、情報を聞くことができる

酒場

酒場では情報を得たり、パーティの編成・改造をしたりできる

医療所

体の状態を健康にもどすことができるのだ。英雄は体が資本だからね

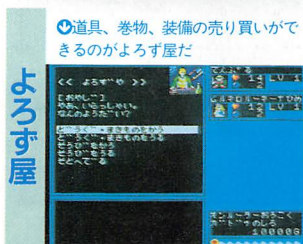
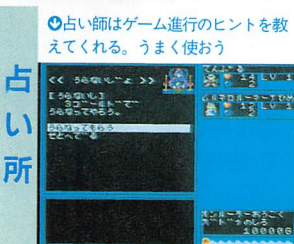
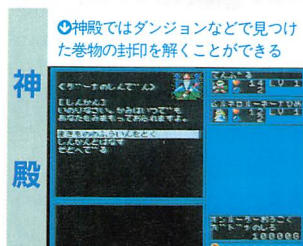
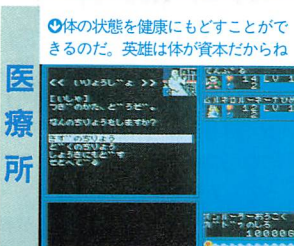
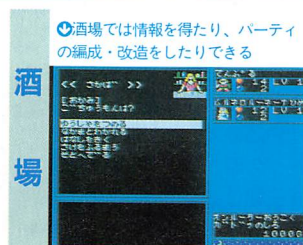
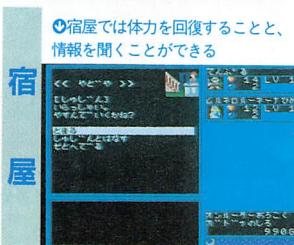
神殿

神殿ではダンジョンなどで見つけた巻物の封印を解くことができる

占い所

占い師はゲーム進行のヒントを教えてくれる。うまく使おう

よろず屋

道具、巻物、装備の売り買いができるのがよろず屋だ

戦闘は頭を使うシミュレーションタイプ

『ティル・ナ・ノーグ』の戦闘モードは通常のRPGとはちょっと異なる。パーティのメンバー各自の行動を決定するだけで自動的に戦ってくれるのだ。

このとき、敵の種類や味方の特性をよく理解した上で行動を決定しないといけない。

魔法を使ってこない敵を相手に魔法防御の呪文をとなえたり、体力が少ないのに強引に攻めこんだりしてはいけない。

パーティの生死は命令をくだすキミ自身の手にゆだねられているのだ。

もっとも、このゲームはキャラクタ自身が個性を持っていて、「逃げる」という命令をくだしても１人だけ戦おうとする奴がいるかと思うと「戦う」を選んだのにもかかわらず、１人だけ逃げる奴もいるので、思いどおりの戦いができるとは限らない。シミュレーションゲームの司令官になったつもりで、作戦を立てつつ命令を送ることが必要だ。

初めて出会った敵のパラメータは謎。無理せずに気をつけて戦わなくては

敵や味方の状態によって、戦い方を考えながら作戦を立てることが重要

戦いはこうなるゾ

それでは、戦闘シーンの画面を見ながら説明しよう。

敵と遭遇するとまず敵の強さが表示される。初めて出会った種族の場合は「？」で埋められている。

次にパーティ全体の行動を決め、おおまかな作戦を立てる。

次に個人の行動の選択だ。戦闘に有効な呪文をとなえさせたり、体力が少ないものを戦線から離脱させたり、個人個人の行動を細かく設定する。この命令に沿ってパーティは行動するのだ。

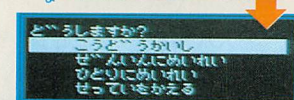
敵と出会った。ここでまず、敵の力を見抜くこと

どーうしますか？
こうどーうかいし
ぜーんいんにめいれい
ひとりにめいれい
せっていをかえる

敵に出会うとこんなコマンドメニューが出る

戦闘モードの最初の画面。右のキャラクタ情報部分に「行動」が表示されている

１人ずつ行動を設定して行動開始。ほぼ忠実に動いてくれている

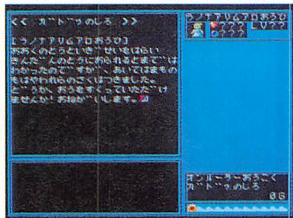
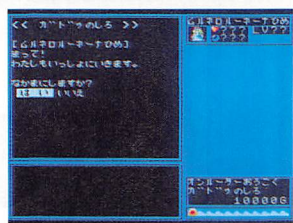
※今回の記事でプレイしたのは開発中のものです。記事とおなじシナリオコードを打ちこんでも、おなじマップ、シナリオにはなりません。ご了承ください。

あるひとつのシナリオをプレイしてみた

無数に存在するシナリオの中から、編集部で作ったシナリオを紹介しよう。

ただし、サンプル版なのでシナリオコードに意味はない。

物語はオンルーター王国、ガドゥの城からスタートする。

王妃ラノナアリムアロから国王ターロデリュエの救出を依頼された英雄妖精「てんぷる」は禁断の塔に王を助けに行くことを決意する。美女の必死の願いを断れるほどは、てんぷるはハードボイルドではなかったからだ。

大臣から資金をもらったてんぷるがさっそく冒険に出発しようとしたそのとき、1人の美女

↑王がさらわれた王国なんて、クリープを入れないコーヒーみたいだ（死語）

↑なんと王女がパーティに入って戦おうとするなんて。なんてけなげな王女だろうか

が飛び出してきた。

彼女はムルネロルーネーナ。この国の王女だった。父を助けに行くならば、自分も連れて行ってほしい。もし、足手まといになるならば、途中で置いて行ってもかまわない。

彼女はそう訴えた。てんぷるは彼女を仲間にすることを決意した。町のよろず屋で武器を買ったてんぷるは、冒険の旅に出発した。

↑王女を入れてパーティは2人となった。やったね

よろず屋アイテムリスト

●道具・巻物

名　前	価格	コ メ ン ト
ペフェミ1のくすり	20	体力回復の薬。1回使うと2度と手に入らない
ペフェミ1のまきもの	500	体力回復の魔法が記された巻物。何度でも使える
ベポワ1のくすり	30	MP回復の薬。1回使うとそれでおしまい
ベポワ1のまきもの	1000	MP回復の魔法の巻物。使うたびに体力が2減る
デリホ1のくすり	15	いわゆる毒消しの薬。1回使えばなくなるのだ
デリホ1のまきもの	400	毒消しの魔法が記された巻物。何度でも使える
ホナ1のまきもの	200	敵に眠らされた仲間を起こすことができる
ルナのは	12	戦闘中に使うと光の盾となり敵の攻撃を防いでくれる
メデ1のまきもの	1010	魔法を防御する呪文が記された巻物。消費MPは3
モーラのはい	150	ダンジョン内で使うと一瞬で外に出ることができる
オドルト1のまきもの	68	初めて会った敵の強さを見抜くことができる
フェノロマのくつ	9000	持っているだけで、すばやさをあげることができる
ロープ&フック	30	ダンジョン内で安全に昇り降りができるようになる

●装備

名　前	価格	コ メ ン ト
ブロウパイプ	45	いわゆる吹き矢。攻撃力が3上がる
ホーリースタッフ	30	聖なる杖。攻撃力が5、防御力が1上がる
レイピア	25	攻撃力が6上がる、安いわりには使える武器
トライデント	100	攻撃力が8、防御力が2上がる。おすすめの武器だ
チェインメイル	50	防御力が6上がる。いわゆる鎖かたびらというもの
ピクシーメイル	100	小妖精専用の防具。防御力が10上がる
リングメイル1	100	防御力が9上がる、売っているものでは最強の防具
レザーシールド	30	防御力が3上がる、革の盾
パルマ	30	防御力が3上がる
フェザーシールド	80	小妖精専用の盾。防御力が9上がる

英雄、オンルーター王国を旅する

敵は強かった。2人では歯がたたないと痛感したてんぷるが酒場でいっしょに戦う仲間をつのると、ヴラウニー・キントテという老人が名のりでた。

「王を救うためとあらばこの老体をなげうって戦いましょう」

彼の心意気にうたれたてんぷるは、彼をメンバーに加えた。メンバーが1人増えて少し安心したてんぷるは酒を飲みながら客の話に耳を傾けた。

ワインの怪物や砂金の怪物の話をはじめ、いろいろな話を聞くことができた。旅人が集まる酒場ではいろいろな話が聞けるものだなと、てんぷるは思った。

酒場を出て宿屋で旅の疲れをいやしたてんぷるたちはふたたびオンルーター王国の荒野に足を踏み出した。

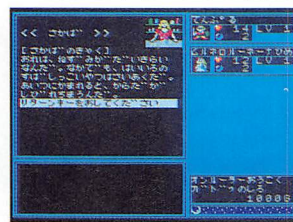
3人パーティになって少し安心していたてんぷるだったが、戦いはあいかわらず苦しかった。

キントテ老人も力の限り戦ってくれたが、老いによる衰えは隠せなかった。疲れきった3人が森の中をさまよっていると、1人の美女が声をかけてきた。

「王のため、あなたたちに力を貸しましょう」

パーティに加わることを望んだ美女はセイレーン・ルディレといった。

彼女の美しさに魅了されたてんぷるは、彼女がパーティに加わることを歓迎した。この美女が加わってからというもの、戦いはグーンと楽なものになった。

↑メンバー候補者が現れる。一度仲間にして能力などを見てから別れることもできる

↑酒場で聞くことのできる酔っぱらいのたわごとも重要な情報の可能性がある

↑移動時のパーティの隊列はそのまま戦闘時の隊列になる。よく考えておこう

彼女の呪文「みわくのうた」は敵を魅了し、攻撃意欲を失わすことができたのだ。

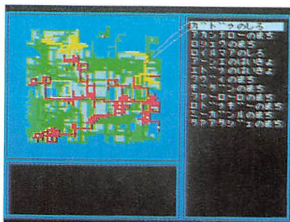
オンルーター王国の旅を続けて行くパーティに女戦士グンナ・チャムマレネが参加を求めた。てんぷるは、彼女のたのみを断れなかった。

彼女は、いかにも戦士らしく短気そうに見えたので、断ると怒られそうでこわかったのだ。5人となったパーティは王のいる禁断の塔をめざした。

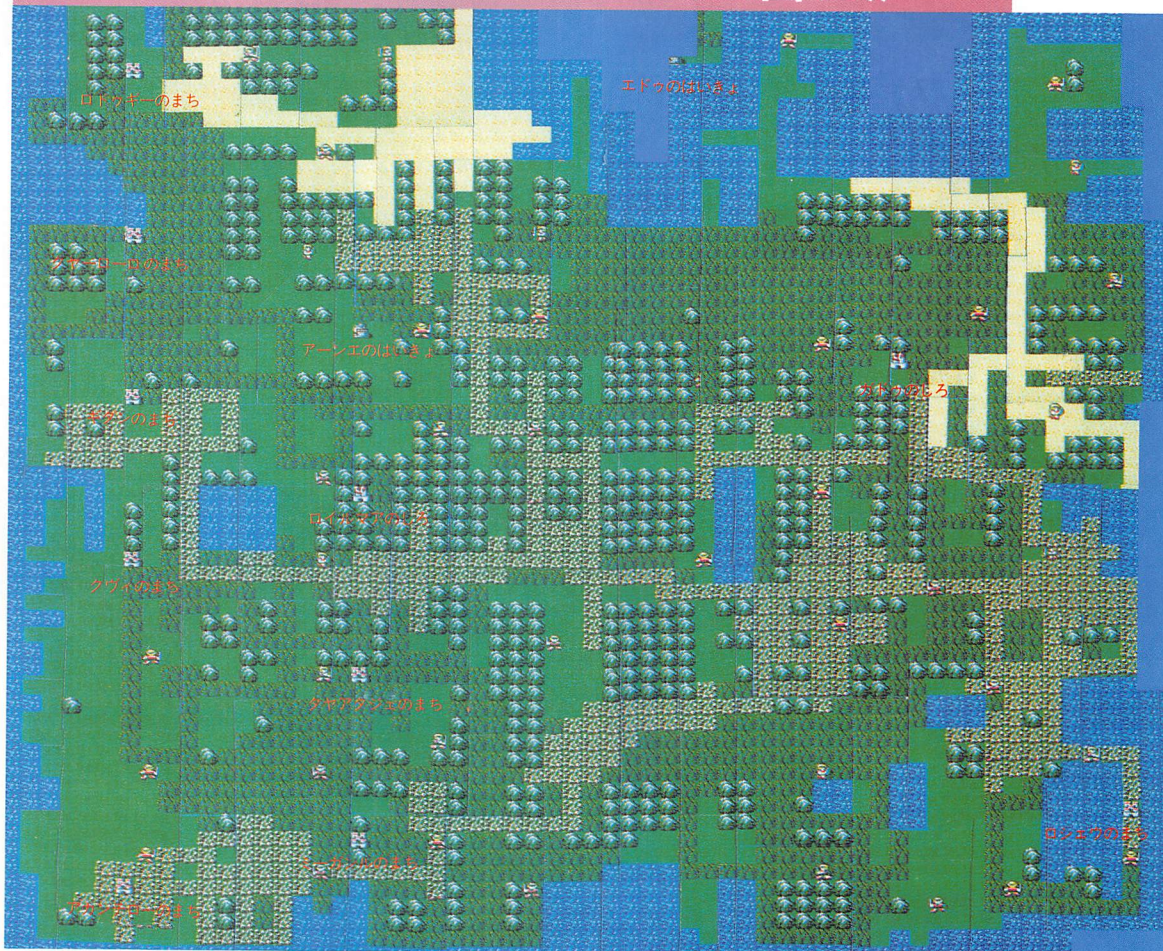
↑ダンジョンの中では宝箱もある。いろんなアイテムを手に入れることができるのだ

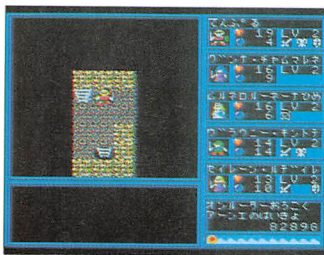
広そうで、狭い国

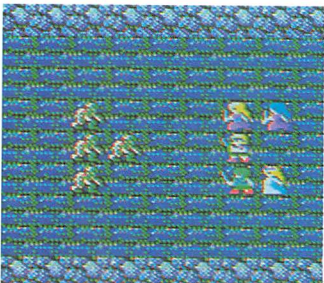
このシナリオの舞台のオンルーター王国はそれほど広くない。どれくらいかというと、レベル1で国中を歩き回ることができるくらいの広さだ。

もっとも、敵はかなり強いから最初は遠出はしないことだ。また、右のマップを見ればわかるようにどうやっても行くことができない城なんていうのも登場する。このへんがちょっと悲しい点ではある。

マップコマンドで見ることができるマップには行くことのできない所も……

行けない城。岩山に囲まれて入ることができないロイルマアの城であった

これがオンルーター王国全図だ!!

アーンエの廃墟にいどめ！

このシナリオのクライマックスとなるのが、アーンエの廃墟と呼ばれる所。薄暗いダンジョンの中では、進むにつれて内部が見えるようになっている。まさに一寸先は闇というわけだ。おまけに階段はいっぱいあるし、地上よりも強いモンスターが登場するから、たいへんなのだよ、ホントの話……。

ダンジョンの中は進んだ所が見えるのだ

ついにアーンエの廃墟前に来た。なぜだかふるえてしまうのは武者ぶるいのせい？

ダンジョン内の敵はつわものぞろいだ。気をつけて戦わないと全滅してしまうぞ!!

プレイする人によってイベントも変わる

ティル・ナ・ノーグのおもしろさは、シナリオを無数に作ることができることだけではない。

このゲームは、プレイする人によってシナリオの細部となるイベントがちがうのだ。

通常のＲＰＧだと、「ここでこの人を仲間に入れて」とか「ここでこういうイベントがあって」とか、ゲーム制作者の作ったストーリーどおりに展開していく。

しかし、このゲームはちがう。同じシナリオをプレイしていても、人によってパーティのメンバーもちがうし、起きるイベントもちがう。

ある人には起きるイベントが、ほかの人にも起きるとは限らない。

つまり同じ世界でありながら、人によって体験することがちがうのだ。

同じ世界に存在していても、同じ人間と出会ったり、同じ出来事を体験したりするというのは現実ではありえないこと。

そういう意味でこのゲームは、画期的にリアルといえるだろう。

プレイヤーＡくんのゲーム画面。女の子と老人の混合パーティだ

プレイヤーＢくんのゲーム画面。左とパーティのメンバーが違うでしょ

今月のGMはすごい。こんなに出てしまうとお金がなくなってしまうではないか。そうそう話は変わるが、今年のバレンタインは期待できそうだろうか。いまのうちに手を打たねば。

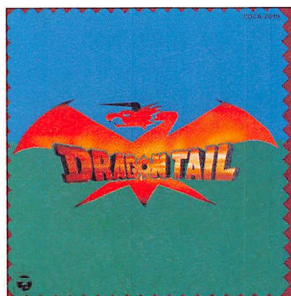
MUSIC 最新GM情報

※このコーナーのみ税込価格です

12／16 ドラゴンクエストⅣ・オン・エレクトーン

ドラゴンクエストⅣの華麗な音楽がエレクトーン・サウンドになった。このアルバムは、ヤマハ音楽振興会より出版の楽譜集『エレクトーンでひくドラゴンクエストⅣ』をもとに制作されている。独特の音質を奏でるエレクトーン。また、そのソロのアルバムというのは、GMではもちろんドラクエのみ。演奏は、井上晴夫・加曽利康之・川野憲一の3氏。全24曲。
※CD2800円、テープ2400円。
（アポロン）

12／21 ドラゴンテイル

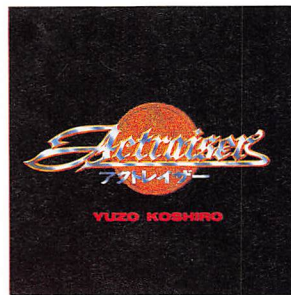
ビッツーのゲームボーイ版アクションRPGのアルバム化。ここのところ、マニアックなゲームのマニアックなアレンジがつづいていたコロムビアだが、今回の作品はわりと正統派。とはいえ、曲のはしばしにのぞかせる細かい音楽的なしかけは、やはりコロムビアらしい。曲の感じは全体的にポップで、ラップ・ミュージック系統のものが多かった。オリジナルもメドレー形式で2曲、SEも完全収録している。
※CD2600円、テープ2300円。
（日本コロムビア）

12／21 ファルコム・スペシャル・ボックス'91

3回目を迎える、年末恒例の企画もの。今回は、CD3枚＋VSD(ビデオ・シングル・ディスク)１枚の計４枚組。ディスク１は「ボーカル」。「ソーサリアン」などから６曲をピックアップしポップスにアレンジ。ディスク２は「スーパーアレンジ」で、ゲーム未使用曲をキーボーディストの林有三氏がノリのよい曲調に仕上げている。ディスク３は「オリジナル」で、ドラスレファミリーなどのオリジナル・サウンドを全47曲収録。VSDは従来のCDVのようなもので、これにはJ.D.K.の生映像が収められている。
※6800円。「レアのハーモニカ」キーホルダーつき。
（キング）

1／21 スペースガン／ミズバク大冒険

今月のG.S.M.1500シリーズは１作品。昨年秋に営業を開始したタイトーのアーケードのカップリング・アルバムとなった。『スペースガン』はスタンディング・タイプのガン・シューティング。『ミズバク大冒険』は、コミカルなキャラで人気のアクション・ゲーム。とにかく2つとも、とてもオリジナルとは思えないクリアなサウンドで驚かされた。まったく、最近のオリジナルはほんとうにすごい。スペースガンは、すこし暗い感じのする重厚なサウンド。ミズバクはメルヘン・タッチの明るい曲調。とくに、ミズバクの曲は愉快痛快／　一聴の価値あり。
※CD1500円。
（ポニー）

1／25 アクトレイザー

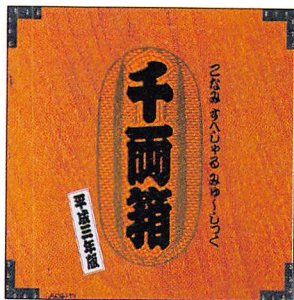
エニックスがドラクエより先にスーパーファミコンで出したことで話題の『アクトレイザー』。このゲームは、悪魔との戦いに敗れた神が人間世界を復興させるというもの。魔物を退治して土地を解放するアクションモードと、その土地に人間を住まわせて世界を発展させるシミュレーションモードとの2本立て。音楽はあの古代祐三氏が担当している。しかし、曲はロックではなく、スーファミの持つ音源をいかしてのオーケストラ風サウンドだった。強力なハードを利用して疑似オーケストラを作る。確かにスゴイことだが、これが本当にGMの理想形なのだろうか。ちょっと考えてしまった。
※CD3000円。
（アルファ）

11/25 信長の野望・武将風雲録

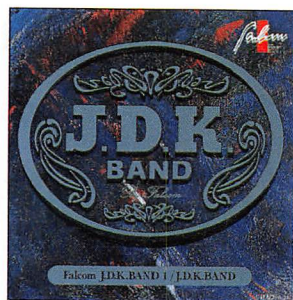
光栄の人気シリーズのフルアレンジ・アルバム。作・編曲は、信長シリーズではおなじみの菅野よう子氏が担当。ゲームの時代背景を考えた格調高いサウンドに仕上げられている。尺八や鼓などの和楽器を使った曲に、日本らしさが浮かび上がるのはある意味では当然といえる。しかし、トランペットやホルンなどの洋楽器を使った曲にも日本のイメージがかもし出されていて、これは完全にスタッフの力のなせるワザといえよう。全15曲、うち１曲は男声によるボーカル曲。例によってPC88MCまたはCD-ROMドライブにも対応している。
※CD3000円。
（発売：光栄／販売：ポリドール）

●日本トキ教／ぼくの学校では新たに宗教団体が結成された。その名は、日本トキ教。名前のとおり、トキをまつる宗教で、日本トキが全滅したら消滅する。幹部には諸葛亮の野望（９月号・FAN STRATEGY参照）も入っている。（福岡・井上敏生）⇒よくわからないが、オウム真理教もオウムが全滅したら消滅するということか。（バ）

12/21 こなみ・すぺしゃる・みゅ～じっく千両箱平成三年版

左隣の『ファルコム～』と同じく、キングのもうひとつの年末企画ものCD。こちらも、CD3枚にVSDをくわえた計4枚組。ディスク1は、ボーカリストの畑亜貴さんを中心とした「ボーカル」。CD『摩陀羅』で美声を聞かせてくれた八木小織さんも、1曲歌っている。ディスク2は、人気の曲を6曲選んでの「ゲームボーイ・アレンジ」。ディスク3は「オリジナル・ゲーム・サントラ」。全米で大人気の『T.M.N.T.』や、新作『グラディウスIII』などを収録。VSDは、コナミのテレビCM7本を収録した「めぐぴんのTV-CM探偵団」。※6800円。卓上カレンダー＋ロゴステッカーつき。（キング）

1／1 ファルコム J.D.K.BAND1

日本ファルコムがかかえるGMバンドのJ.D.K.BANDがファースト・アルバムをリリース。『イース』シリーズ、『ソーサリアン』シリーズなどから10曲をよりぬき、ハード・ロックやジャズ、アカペラなどのアレンジを、こころみている。リーダーの岸本友彦氏を中心に、多彩なサウンド作りをしたという話には期待をふくらまされる。さらに、強力な機材を駆使して作り上げられるキングのGMシリーズ「サラウンド・シアター」などでなじみぶかい、ムーン・ライダースの岡田徹氏をプロデューサーとして迎え、音楽的にもサウンド的にもダイナミックな感じに仕上がったとの話だった。※CD3000円。（キング）

1/1 サウンド・ワールド・オブ・ポピュラス

注目のニュー・ハード、スーパーファミコンの数少ないソフトから、早くも1作品がアルバム化される。海外生まれのシミュレーション『ポピュラス』だ。開発はイマジニアが行っている。スーパーファミコンの音源の力を体験できるかなと思いきや、このゲームのオリジナルはズーンズーン音がするだけ。で、このアルバムはそこからステージごとにイメージされたフル・アレンジとなった。とくにオープニングでは、サイトロンの『ダークシール／データイースト』で歌声を披露した葛生千夏氏が、作詞・アレンジ・ボーカルを担当。全8曲収録。
※CD2500円。（ポニー）

1/21 マージャン サウンドグラフィティ

サイトロンが、今度はCDでマージャンの分野に手をつけた。このアルバムは、脱ぎ麻雀の老舗であるニチブツの作品づくしでおくる。サウンド面で人気のある作品を選び、オリジナルとゲーム中の女の子の音声合成を完全収録。さらに、ゲームに登場した女性の声優さんによるDJやミニ・ドラマも収録予定。ゲームは、『トリプルウォーズ1&2』『ねらえ！ トップスター』などの13アイテム。また、このページで紹介している「マージャン～」と、このCDの両方の応募券をはってきた人に、先着で特製のテレホンカードをプレゼントするとのこと。
※CD2500円。（ポニー）

12/5 ヴァリスIII

『ヴァリスIII』のニュー・タイプな攻略ビデオ。ゲームは、PCエンジンのCD-ROM²の力を活かした、ハイパーなアニメーションで話題を集めた秀作。ビデオにはROMに収められている音声はもちろん、優子（声：島本須美）・ヴァルナ（声：島津冴子）・チャム（声：三田ゆう子）のメイン・キャラについては声優さんが生出演している。構成としてはスタートからラストまでのゲーム画面を収録という感じなのだが、これに前出の3人の声優さんが休みなく声をかぶせて演技している。これにより、ストーリーが明白になり、ひたすら横スクロールで何が起こっているのかイマイチつかめなかった状況が一挙に解消されている。声優さんたちの、異常なまでの力の入ったセリフまわしが、熱血マンガっぽくておもしろかった。
※VHS53分カラーステレオHi-Fi3500円。（東芝EMI）

12/21 マージャン・ギャルズ・グラフィティVOL.5

やはり、という感じで人気シリーズが再開。シリーズ5作目の今回は脱ぎ麻雀の草分け、ニチブツ作品の特集。収録ゲームは、『レディーハンター』『トリプルウォーズ2』『沈黙の編隊』『麻雀刺客』『ぱにっくスタジアム』『CLUB 90'S』の6アイテム。で、この6つのゲームだけど、どこかで見かけたような絵柄ばっかり。まさに版権ギリギリ路線。誰がどうみても「こりゃ○ットマンだろう」とか、「高橋○美子関係に間違いない！」というシロモノばかり。まあ、そんなマージャン・ギャルが脱ぐからファンはヨダレじゅるじゅるなのだろうけど。グラフィックの出来はいずれもバッチシ。ただし、音声合成は使いまわしが多く、場面が変わっても言葉の並べ換え程度の変化のみ。ちょっと残念だ。
※VHS30分カラーステレオHi-Fi3000円。（ポニー）

12/21 スーパーリアル麻雀～麻雀バトルスクランブル～

スーパーリアル麻雀の3人組のアニメ第2弾。いつものミキ、カスミ、ショーコが異次元世界に迷いこんでの大活躍だ。ある日、変な中国人のうさぎとひょんなきっかけで麻雀をうつことになった3人、ところがそのうさぎが、負けたはらいせに彼女たちを異次元の世界へ飛ばしてしまった。その世界ではなんと麻雀牌が、お金という麻雀づくし。3人は戻るためにその世界を支配している魔物と闘うはめになる。点棒サーベルを片手に、途中に現れるザコキャラをなぎたおしていく。前回にもまして、3人のキャラクタの魅力が存分に引き出され、細かい演出も光っている。テンポのいいストーリー展開で、3人の変身ぶりも見物だ。新キャラクタの愛菜と香織も登場して、物語に花をそえている。
※VHS45分カラーステレオHi-Fi8800円。（ポリスター）

1/15 イース第4巻「ダビーの章」

シリーズ進行中のオリジナル・ビデオ・アニメーションの第5作目。
――魔物の手により石像に変えられてしまった占い師サラ。そして、そのサラの残した水晶玉に見入る、謎の少女レア。彼女は水晶玉が廃坑を映し出しているとアドルに告げる。かつて銀の採掘で栄えたラスティン鉱山。しかし、いまや見る影もなく魔物の巣窟となりはてていた。水晶玉の啓示をたよりに、廃坑に踏みいるアドルとドギ。廃坑の奥につぎなるイースの書はあるのだろうか。また、レアの求める銀のハーモニカには何かあるのか。記憶のない少女、フィーナとレアの正体が明かされるのだろうか。数々の謎がひしめくなか、ついに姿を現す悪者の神官ダルク・ファクト。そして、物語は意外な展開を迎える。
※VHS30分カラーステレオHi-Fi4500円。（キング）

メロン子どもハガキ相談室

佐賀県佐賀市の川崎英雄くん・19歳のご相談です。●RF出力でMSXを使用しているのですが、画像に横シマが出て目が疲れます。シマに対する対処を教えていただけませんか。⇩原因はいくつかあります。まず、RFコードがしっかりつながっているでしょうか。汚れやコードがボロボロになっていないか確かめてください。つぎに、近くにノイズを出しそうな電気をよくくう電気ストーブや冷蔵庫、電子レンジにコタツなどのものがないでしょうか。それでもダメなら、MSXをアースしてやってください。ソニーのマシンには裏にアース用の端子が出ています。他社の製品については、各メーカーに問い合わせてみてください。

アンケートハガキより

●猫の耳／「猫にイカやタコを食べさせると耳が折れる」（12月号・わたしにきくか!?）というのはほんとうです。とくに3～6月ごろのアワビは危険です。食べた翌日、日なたに出ると、たちまち毛のない部分が赤くはれあがり、しきりにかみはじめます。2週間くらいたってからその部分が黒くカサブタのようになって、とれるのです。つまり、猫ではいちばん薄い耳の端が落ちてしまいます。（宮城・後藤道彦）⇨みなさん気をつけましょう。（パ）

91年1月号の当選者発表ぶんまでの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち、『サークII』と『シードオブドラゴン』をのぞく、すべての発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号発表の何の件の問い合わせかを書きそえて「プレゼント係」までハガキでご連絡ください。なお、年末年始の郵便事情による到着の遅れはご容赦ください。

掲示板

●「さあ応募しなさい」応募要領＝官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー1つ④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやお便り、「わたしにきくか!?」へのご相談、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈!

1／1 パロディウスだ!／グラディウスIII

『パロディウスだ!』と『グラディウスIII』、コナミのほこる2つの横スクロール・シューティングの攻略ビデオが発売された。パロ〜はグラディウスのパロディであり、MSX版でデビューし、アーケード版に移植され大ヒットしたゲーム。ゲーム自体がコミカルな構成なので、楽しめるビデオになっていることは疑う余地がない。グラIIIはスーパーファミコンにも移植された、正統派シューティング。ともに、プロ・ゲーマーがプレイしたアーケード版の映像を収録。オープニングからエンディングまでをリアル・タイムに収めてある。コナミ矩形波倶楽部のアレンジも入っているとのこと。

※『パロディウスだ!』⇨50分4000円、『グラディウスIII』⇨70分6500円。

――いずれも、VHSカラーステレオHi-Fiもの。（キング）

各社新譜情報

ポニーキャニオン

〈1月21日〉……●TVゲームの歴史〜Vol.1＆Vol.2〜⇨かつてのヒット・ゲームをビデオ収録した作品。1には1973年から1979年までの作品を収録。各巻、VHS30分カラーモノラルHi-Fi3000円。

〈2月21日〉……●シャドウ・ブレイン⇨サイトロンが制作した初のファミコンRPGのアルバム化。最新の3D立体音響システムを駆使して録音されている。アルフィーの高見沢氏作曲による1曲をふくむフル・アレンジ。CD2500円。●サイトロン・ビデオ・ゲーム・ミュージック年鑑1990⇨ゲーメストの人気投票をもとに制作されるオムニバスCD。過去のサイトロン作品のリメイク版となる。新録のアレンジも1曲収録。CD3枚組だが、なぜか4枚入り……このナゾは次号で。●スーパーマリオワールド(ビデオ)⇨スーパーファミコン版のゲームの、ストーリー＆攻略ビデオ。小林克也氏によるナレーションが入る。VHS45分カラーステレオHi-Fi3900円。

アポロン

〈2月?日〉……●(仮)ウィザードリィ⇨ゲームボーイ版のGM集。アレンジ11曲、オリジナルメドレーを収録。CD2600円、テープ2300円。●いただきストリート⇨ドラクエの堀井雄二氏のシナリオによる、アスキーのマネーゲームのアルバム化。詳細未定。

ポリスター

〈12月21日〉……●(仮)プリンス・オブ・ペルシャ⇨美しいグラフィックで話題を呼んだブロダーバンドジャパンのアクションのGM集。CD2400円。

〈1月25日〉……●(仮)セガ・メガドライブ・ベスト⇨BEEPとのタイアップによる、メガドライブの作品をオムニバス形式で収録したアルバム。〈2月25日〉……●(仮)イルミナ／＆X・na(サナ)⇨フェアリーテールとカクテル・ソフトの美少女ゲームのカップリング・アルバム。詳細未定。

――2月上旬には、『スーパーリアル麻雀・バレンタイン・スペシャル』というCDを予定。6月には『ドラゴン・ナイト』のビデオも発売予定。

徳間ジャパン

〈2月?日〉……●ザーク・レジェンド⇨J＆Uの新作アクションRPGのCD化。作曲は、あの中村泰士氏。

東芝EMI

2月にタイトーの『SCI』と『CHASE H.Q.』のカップリングを予定。2〜3月頃には、『ヴァリスIII』のCD-Gを予定。CD-Gとは、CGデータの入ったCDのこと。

キングレコード

〈2月21日〉……●コナミ・ファミコン・メモリアルVol.3⇨『ぼくドラキュラくん』『愛戦士ニコル』などのオリジナルを収録。CD1500円。

〈3月5日〉……●(仮)摩陀羅(マダラ)⇨すでに発売のイメージ・アルバムにつづき、今回はサウンド・トラック。詳細は未定だが、オリジナルは収録される。

〈3月15日〉……●ファルコム・パーフェクト・コレクション・イースIII⇨米光亮氏(予定)による全曲アレンジのディスク1と、ボーカル、スーパーアレンジ、J.D.K.アレンジのディスク2の2枚組を予定。詳細未定。

メルダック

〈2月21日〉……●(仮)LOOM⇨あのルーカスフィルム社の制作した、アドベンチャーRPGのサントラ版。GMはチャイコフスキーの楽曲をモチーフにしており、これを音楽家の橋本一子氏がクラシカルにフル・アレンジ。期待したいところ。CD3000円。

――オリジナル・ビデオ・アニメ『忍者龍剣伝II』と『双截龍(ダブルドラゴン)』も制作中だが、発売日・詳細は未定。分数は45分。

SHOW MSXフェスティバル'90 turboR TOUR

前号につづいて、ターボRをメインにしたMSXフェスティバルの報告をしようと思う。今年の冬は暖冬とかで、各会場とも暑くてしかたがなかった。

もちろん、ターボRの人気のせいでもある。やっぱり新しいハードには興味があるし、もしもいいマシンだったら、お金をためて買ってもいい。そのへんを調査するうえでもイベントは貴重な体験だ。ショップにいってもいいけど、人気が高くてあまり置いてないし、なんといっても開発途中の新作のゲームが見られて、すこし遊べるのがなによりいい。そういうわけで、どの会場もターボRのまわりに人がいっぱいだ。編集部に届いたハガキにも、会場に行ったのはいいけど、人が多くてかんじんのターボRにゆっくりさわれなかったのが残念だ、と書いてあった。ターボRって1回さわっちゃうと、もうこれしかなくなってしまう魅力があるよね。『FRAY』のデモのシーンで、しゃべったり、アニメしたりするのを見てしまうと、MSX2のものが、あまりにもさびしく、つまらなく感じてしまう。会場に行ったキミはきっとそのことがよくわかったと思う。この本が出るころは、すべてのイベントが終了しているけど、近くのショップでぜひターボRにふれてみてほしい。

12／2 福岡

●この会場は天井が低いからとくに暑かった

●地元のリバーヒルソフトは元気マンマン!

●MSXViewの紹介も注目のまと

12／9 神戸

●ピアノの発表会ができそうなきれいな会場で

●ここでもハミングバードの河内さんは超元気!

●この会場もターボRにたくさんの人がだかり

プレゼント さあ応募しなさい

●ファンハウスより

①『凡／ボンバーマン』のビデオ……5名様

ハドソンの『ボンバーマン』の攻略を悪役商会の俳優さんたちで紹介したビデオ。ゲームのふんいきにぴったりでおもしろい。カラーステレオHi-Fi・60分・3800円。

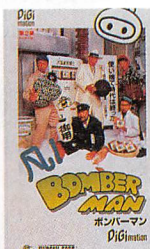
●キングレコードより

②杉本理恵のシングルCD『KRELIA』……5名様

●システムソフトより

③『大戦略III'90』のカレンダー……5名様

しめ切りは1月31日必着。発表は3月8日発売の4月号の欄外で。応募方法は左の掲示板を参照のこと。

●理恵ちゃんの非売品シングルCD

●俳優さんを使ってボンバーマンの攻略だ

応募券 FFB②

●あたつた気がしない／まえにDSがあたったが、なぜかあたった気がしない。おねがい、もう1個ちょーだい!!（北海道・中安知也）⇨すごい、なぜか強力な説得力がある。おなじみの引田くんにお願いしようかと思ったが、あんまりちょっかいを出すとMファンを送ってくれなくなるのでやめた。毎月Mファンを読むのだけが楽しみだ、2月号は送ってくれよ。(バ)

おはなしこんにちわ

●やい！　菅原竜治。出来杉くんの本名は「出来杉太郎」だ！　第22巻158ページの右下のコマを見よ。ついでにぼくも竜治だ、仲良くしよう。

（神奈川・内藤竜治）

●菅原くん、キミは間違っている。ほんとうは出来杉くんは「出来杉英才」だ！　（福岡・河口文武）

●菅原くんはあまい。出来杉は出来杉秀才ではなく「出来杉太郎」だ。しかもよく出てくる太った少年の名は「金尾タメル」だ。（神奈川・井上淳）

●菅原くん、キミの時代は終わったよ。出来杉くんの本名は「出来杉英才」だ。23巻100ページを見ればわかるハズだ。

（千葉・佐藤洋祐）

「こんな姉さんがいたらなと思うほど素敵な竹下景子さんに1000点」というような、みなうまい切り出し方だ。しかし、これでは真実がわからない。菅原、年賀状とともに返事を待つぞ。

●私の名前の「隆」という字を「隆」と書かれることが多い。ＪＩＳ第二水準にもない。こういった人は全国にもいるだろうがかんばろう。

（神奈川・平戸隆海）

「聡」が「恥」になったりするのとおなじだな。「琢也」が「豚也」となったり。むかし某ファミマガ編集長は飲み屋で味りん干を「味リンチ」と読んでいたが……あー、身内ネタだ。

●89年9月号のアイスティーの特集で、不二家「中国紅茶」というのがあったが、私は不二家の店長の息子ですが見たことありません。　（愛知・安田剛）

返事をするまえにペコちゃん千歳飴でもいただきたかったが、そういえばそんなのも書いた気もするが忘れたぞ。私は今、確かコカコーラから出ている（ウソかもしれない）「ケニヤ茶ポレポレ」というのに夢中だぞ。

●ＪＲの自動改札機はおとなと子供の区別がないから子供料金で乗れるぞ。

（千葉・原剛）

これはもしかすると、またＪＲの大ボケだったら楽しい出来事だが、家族にＪＲ社員を持つ子供たち、ぜひ返事を送りなさい。ほんとうならテレカだ。

●「イビキ防止のために口にガムテープを貼って寝てる」と書いてイースⅢのレポート用紙をもらった者です。口がかゆくてしかたありません。かぶれているようです。　（大阪・エイジ）

それはまるで健康のためにジョギングをして心臓がバクバクいって死にそうになったわたしのようではないか。では菅原、年賀状を待つ。

イラスト講座

ひまな人は　やってみよう

安全な傷跡づくり講座　by PAPO

用意するもの

・木工用ボンド　・つまようじ　・油性マジック（赤）

作り方

①ききうで以外の所にボンドで1本、線を引きます（厚い方がいいが時間がかかる）

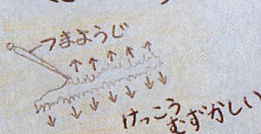
＝上から見た所＝　＝横から見た所＝

ボンド　うで　など

②つまようじで左右に線を入れます

つまようじ　けっこうむずかしい

③かわいたら色をぬる

見本→

体じゅうに作って　ヤクザ屋さんにのりこもう!!!

注意　殺されても一切責任を持ちません。

青森・ＰＡＰＯ⇩「どうでもいい講座」にさっそく多数の応募ありがとう。安全な傷跡を作ったところで、用途がそうあるとは思えないが、なんだかやってみたくなってしまうから不思議だ。いっそうくだらない作品を待つぞ

愛知・安永健一⇩夜のお菓子・うなぎパイはちょっといかがわしい響きで有名だがたしかに朝や昼のお菓子まであるとは知らなかった。朝っぱらから「すっぽんの郷」を食べてなにをしろというのか。夜のお菓子よりすごいぞ

BABO'S わたしにきくか!?

Q　10万円金貨しかないのでハガキが買えず、大むかしのアンケートハガキで出します。このようにぼくは自分の家庭環境をついつい自慢してしまいます。どうすればよいでしょうか。

A　兵庫の高田和成からの質問だな。自慢といっているが、いま10万円金貨なんか持っているやつはそれだけでマヌケだ。しかし、家庭環境に自慢をするネタが数多いからいけないのだろうと思うわけで、したがって家庭内にこれ以上ないというくらいの不幸な出来事を楽しく増やしていってはどうだろう。まずは、やはり高田は受験生だというくらいなので、とりあえず受験に失敗してみて、いわゆる３Ｋ路線に就職。そののち、暴走族に加入し、仲間がバイクで死亡して……。家が燃えるのもよし。まあ、不幸ばかりではなんだから、あるていど不幸になったら目を覚まし、立派な板前となって「和さんのおろす魚はうまいね」といわれるようになろう。

アンケートハガキより 41

●２人目／念願の土地（50坪）をやっと買えそーな立場になった。しかし、家のほうはまだ少し先に建てる予定なので、これからはアパートの家賃プラス土地のローンを払わなければいけない。思い切りビンボーをするだろう。でもなんとかＭファンだけは毎月買いたい。（岡山・家を買うため２人目の子供を作るのをあきらめた夫婦）⇒そんな話を聞くと、２人目の生まれたかもしれなかった子供とＭファンとを引き換えているようで怖いぞ。（バ）

プログラマブルな10個のキー

BASICテクニック

#20 ファンクションキーの底で光るもの

こんなに便利なものが目の前にあるのにほとんどの人が活用していない(ような気がする)ファンクションキー。その底で光るものを見つめてみたい。

プログラマブル・ファンクション・キー　programable function key。MSXでは「F」ではじまるキーだが、ほかのパソコンでは「PF」と表示されているものもある。この場合のPが、この「programable」のPだ。

15字以内　F1～F10にはそれぞれメモリの16バイトずつが割り当てられていて、それぞれのキーの先頭のアドレスは決められたとおりで変化することはない。また、各キーの内容の16バイト目はかならず「Ø」が入るようになっている。この「Ø」は区切り用で、ファンクションの内容の途中に「Ø」があると、それ以降の内容はファンクションキーを押しても出ない(ファンクション表示には出る)。逆に、16バイト目にPOKE文でØ以外のデータを書きこんでおくと、そのキーを押すことで次のファンクションキーの内容もいっぺんに出すことができる。

ファンクションキーをめくって

ファンクションキーは、フルネームを「プログラマブル・ファンクションキー」というくらいで、基本的にプログラマブルなものだ。プログラマブルというのは、プログラマのふりをするという意味ではもちろんなく、日本語にくだくと「ユーザーの好みにあわせて内容を変更できる」という意味になる。

ファンクションキーの設定はやり方がかんたんだし、効果もたちどころに現れるので、BASICで遊びはじめた初期にはいろいろもてあそばれるものだ。

KEY1,〈文字列〉

とすればF1キーの内容を〈文字列〉に変更できる。15字以内と

10個のファンクションキーに対して、メモリの&HF87F以降の160バイトが内容保存用に確保されている(1個あたり16バイトずつ)。たとえば、初期状態におけるF1キーの場合は、図のような数値(ただし数値は16進数。たとえば「2Ø」は&H2Ø、つまり32のこと)が入っている。これはキャラクタコードで、文字に変えていくと「color」と空白1個。あとは「ØØ」で埋められ(とくに16バイト目はかならず「ØØ」になる)、17バイト目からはF2キーの内容がはじまるのだ。

63	6F	6C	6F	72	2Ø	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ

&HF87F　16バイト

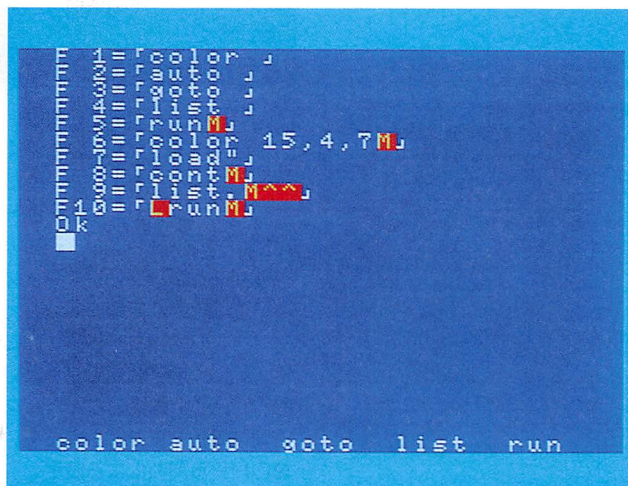
■F1キーはアドレス&HF87F以降16バイトにいる

いう制限付きだが、ひらがなでもカタカナでも、CHR$関数を使ったコントロールコードなどでもかまわない。

ファンダムでよく使っているのは、カーソルキャラクタ(■)が入ったプログラムを打ちこむときだ。カーソルキャラクタはようするにカーソルになっているあいつだが、そもそも打ちこむためのキャラクタではないから、それを打ちこむキーというのはもともとない。そこで、KEY1,CHR$(255)を実行して、F1キーの内容をカーソルキャラクタにしてしまうわけだ。もっとひどいのが「スペースでない空白」という別名を持つCHR$(254)で、これは見た目がなにもなくて、それを打ちこむキーもやはりない。こういうなにからなにまでない文字でさえ、ファンクションキーに設定してリスト中に文字データとして入れることができるのである。

ところで、この器用なファンクションキーは、どこに自分自身の中身をたくわえているのか。F1キーをめくってみると、それはメモリの&HF87F以降16バイトの領域だった(MSX1からターボRまで共通)。ここに入っている数値はF1キーの内容になっている文字1つ1つのキャラクタコードなのだ。

ファンクションキーの中身はKEYLISTでいちおうわかることになっているが、この場合、コントロールコードはすべて空白に置き換えられて表示されるのであまり意味がない。

そこでコントロールコードを目に見える形(色付きの文字)で表示するために作ったのがリスト1だ。色付きの文字は、CTRLキーとその文字のキーを押すことを意味している。

↑リスト1の実行後の画面。赤地に黄の文字がコントロールコードを表している。

初期状態でリスト1を実行した状態が上の写真だ。たとえば、F10の中身は、CTRL+L、RUN、リターンという一連のキー操作であり、このとおりにやってみれば、F10の中の機能の仕組みがよくわかるだろう。

リスト1の解説

■おもな変数

A$(0)~A$(9)=各ファンクションキーの中身。このプログラムの目的からすれば、配列を用意する必要はないが、ファンクションキーの中身をランダムに入れ換えて遊んだりする場合は配列に入れておいたほうが便利なのであえてこうした

AD=ファンクションキーの内容が保持されているアドレスの先頭番地

CH=調べているアドレスに入っている数値データ

■プログラム概説

10~20　初期設定

30　グラフィックキャラクタにコントロールコードに対応するパターンを定義して色を付ける

40~100　ファンクションキーの内容を保持しているメモリ領域から1バイトずつ取り出して、各ファンクションキーごとに内容を配列A$に連結して入れる。とちゅうにデータ「0」があると、次のファンクションキーへ移る

110~170　A$(0)~A$(9)を「 」でくくって表示

ただし、コントロールコードは行140でグラフィックキャラクタに変換して表示している。たとえば色付きの「M」は、CTRL+M、つまりリターンコードのこと。DELのみ「@」で代用

リスト1：ファンクションキーの底をのぞく

```
10 COLOR 15,4,7:SCREEN 1:WIDTH 29:KEYON
20 DEFINT A-Z:AD=&HF87F:DIM A$(9)
30 FOR I=0 TO 255:VPOKE I,VPEEK(512+I) X
OR 255:NEXT:FOR I=0 TO 3:VPOKE 8192+I,&H
8B:NEXT
40 FOR I=0 TO 9
50 FOR J=0 TO 15
60 CH=PEEK(AD+I*16+J)
70 IF CH=0 THEN J=15:GOTO 90
80 A$(I)=A$(I)+CHR$(CH)
90 NEXT J
100 PRINT USING"F##="+CHR$(162);I+1;
110 FOR J=1 TO LEN(A$(I))
120 A$=MID$(A$(I),J,1)
130 IF A$<" " THEN A$=CHR$(1)+CHR$(ASC(A
$)+&H40) ELSE IF A$=CHR$(127) THEN A$=CH
R$(1)+CHR$(&H40)
140 PRINT A$;
150 NEXT J:PRINT CHR$(163)
160 NEXT I
```

プログラム確認用データ 使い方は45ページ

```
 10>pW40    20>Gb40    30>sBa0    40>t010
 50>n110    60>gA40    70>Qe30    80>XX40
 90>v600   100>s560   110>0I30   120>jE20
130>bu31   140>3E00   150>Q220   160>s600
```

不思議で便利で貪欲なINPUT$

たとえば、「SCREEN0：WIDTH40」といった、よく打ちこむ文字を設定しているだけでもファンクションキーは有用だが、コントロールコードの知識があれば、ファンクションキーは飛躍的に便利になる。

コントロールコードについては、1990年の6月号でやったので、ここでは欄外にかんたんな一覧を載せるだけにしておく。

■CHR$関数による設定

ファンクションキーにコントロールコードを設定するにはどうすればいいのか。

おもしろみはないが、安全確実なのが、CHR$関数と、その拡張版のSTRING$関数による設定だ。

たとえば、33ページのリスト2がそうだ。これは、じっさいにBASICピクニック担当者が使っているファンクションキーの設定用プログラムだ。

いずれにしろ、このやり方は、多少プログラムの組める人にとってはとくに目新しいところがないし、ファンクションキーの設定をプログラムの形で残すとすれば、とりあえずはこういうやり方以外にないだろう。

■意外なやり方

しかし、もう1つ、意外なやり方がある。それを知ったのは、まだ、わたしがBASICを覚えはじめたころで、手探りでちょっとしたプログラムを作っているときだった。それは、たくさんのDATA文がならぶプログラムで、あれやこれやいじっているうちに、数行おきにDATA文を削除する必要が生じた。数行ぶんまとめて消すならDELETE文があるし、1行だけなら行番号だけを打ちこんでリターンキーを押せばいい。しかし、リストを見ながら、不要な行を見つけ、べつの場所に行番号を打ちこみ、リターンキーを押し、その行を抹消していくという作業はかなりめんどうなものだった。5行くらい消したあと、わたしはその作業にあきて近くにいた当時の副編NOPに聞いたものだ。

「1行をかんたんに消す方法はないの？」

すると、まずNOPはCTRL+Eを教えてくれた。これである文字以降をいちどに消せるので、行番号のあとにカーソルーを持ってきて、リターンキーを押すだけでその行が消せる。

わたしは喜んで作業を続けたが、たちまちあきてしまった。手順が3つに分かれているのがめんどうでしかたがない。すると、NOPはいきなり、指でなにかを数えると、

KEY1，INPUT$(3)

と打ちこんでリターンキーを押したのだった。

「Ok」が表示されない。NOPは、CTRL+Fを押し、CTRL+Eを押し、そして最後にリターンキーを押した。ようやく「Ok」が出てきた。

「はい、これでF1キーでその行が消せます」

NOPはときどき信じられないような見え透いたウソをつくが、このときはほんとうだった。

■貪欲なINPUT$

わたしは文章書きという職業柄か、BASICの文字関数が好きだが、なかでもこのときNOPが教えてくれたINPUT$という関数が大好きだ。

たとえば、

A$=INPUT$(5)

を実行すると、それ以降にキー入力された5文字をA$に入れてくれる。この関数は、カッコのなかの数だけ、入力されたキーの情報をたくわえる働きがあり、たくわえたものをA$に移したり、ファンクションキーに送ったりするわけだ。

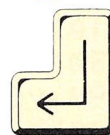
とくに、注目すべきは、この関数が文字として受け付けてくれるキー操作は、CTRL+STOP、STOPキーを除くすべてだという点だ。たとえば、ダブルクォーテーションやコンマはもちろん、CLS、INS、DEL、BS、そのほかCTRLと組み合わせて入力されるコントロールコードなどもほかの文字と同様に受け付けてくれる。この貪欲さがすばらしい。

■ファンクションキーの保存

この方法ならあれこれ数値を考えなくても、手を動かしながらいろいろと設定できる。気に入らなければやり直すのもかん

■便利でおもしろい手動方式

CTRL+Fは、次の単語の先頭にカーソルを飛ばす。行番号の頭にカーソルを置いてあれば行の内容の先頭文字にカーソルが飛ぶ。

CTRL+Eはカーソル以降、行末までの表示を消す。ここで、その行はプログラムが消え、とりあえずは行番号だけになる。

最後にリターンキーを押して、その行の息の根を完全に止める。ここまでの操作をF1キー1押しにこめているのだ。

コントロールコード　キャラクタコード0～31と127をとくにコントロールコードという。これらは通常の意味での文字ではなく、「表示」のかわりに「制御」する文字で、画面消去やビープ音の発生など、さまざまな個性的機能を持つ。BS、TAB、HOME、CLS、RETURN、INS、ESC、DEL、カーソルキーは、それぞれコントロールコード入力用の特殊キーだが、CTRLキーとフルキーのどれか1つを同時に押すことでもDELコード以外のコントロールコードを入力できる。

ここでは、CTRLキーと組み合わせて押すキー(下の一覧では【 】でくくった文字)とコントロールコード(カッコ内の数値)、およびその機能をかんたんにまとめた。この組み合わせの片方のキーは、31ページのリスト1を実行したときに表示される色付きの文字と対応している。

■おもなコントロールコード一覧

【A】(1)＝グラフィックヘッダ
【B】(2)＝カーソルを直前の語の先頭へ移動
【C】(3)＝入力待ち状態の終了
【E】(5)＝カーソル以下、行の終わりまで削除
【F】(6)＝カーソルを次の語の先頭へ移動
【G】(7)＝ビープ音を鳴らす
【H】(8)＝BSキーとおなじ
【I】(9)＝TABキーとおなじ
【J】(10)＝行送り(カーソルキーの下に似ているが、画面の最下行でこのコードを入力すると画面全体がスクロールする)
【K】(11)＝HOMEキーとおなじ
【L】(12)＝CLSキーとおなじ
【M】(13)＝RETURNキーとおなじ
【N】(14)＝カーソルを行末へ移動
【R】(18)＝INSキーとおなじ
【U】(21)＝カーソルのある行の先頭から行末までを削除し、カーソルをもとあった行の先頭へ移動
【〔】(27)＝ESCキーとおなじ
【¥】(28)＝カーソルキー右とおなじ
【〕】(29)＝カーソルキー左とおなじ
【^】(30)＝カーソルキー上とおなじ
【_】(31)＝カーソルキー下とおなじ
DEL(127)＝カーソルの指す文字を削除し、以降の文字を前に詰める。DELキー以外に入力できない

INPUT$関数　この関数は正しくは、
INPUT$(n，#m)
という書式で、nに文字数、mにファイル番号を入れて使うもので、ファイルからの入力を受け付ける関数なのだ。ただし、「，#m」を省略すると、キーボードからの入力に限定される。今回の記事では、その省略した使い方だけを扱っている。

リスト2：ファンクションキー設定のサンプル

```
10 COLOR 15,0,0:SCREEN 0:WIDTH 40
20 KEY1,STRING$(13,127)
30 KEY2,CHR$(18)+"LOAD"+CHR$(34)
40 KEY3,CHR$(21)+"FILES"
50 KEY4,CHR$(12)+"LIST"
60 KEY5,CHR$(21)+"RUN"+CHR$(13)
70 KEY6,CHR$(21)+"COLOR15,4,7"+CHR$(13)
80 KEY7,CHR$(21)+"COLOR15,1,1"+CHR$(13)
90 KEY8,CHR$(21)+"SCREEN0"+CHR$(13)
100 KEY9,CHR$(18)+"SAVE"+CHR$(34)
110 KEY10,CHR$(18)+"RUN"+CHR$(34)
```

プログラム確認用データ 使い方は45ページ

```
10>kM20    20>T410    30>2n60    40>QD30
50>9u20    60>DH60    70>tFA0    80>jCA0
90>IJ80   100>lq60   110>xt60
```

```
          LOAD"    FILES    LIST    RUN
```

↑リスト2を実行したときのファンクション表示（F1〜F5）。F1のただなにもない部分はデリートコードが13個入っている

```
  COLOR1   COLOR1   SCREEN   SAVE"   RUN"
```

↑おなじくF6〜F10のファンクション表示。F9には、SAVEコマンドが入っているので操作に注意しなくてはいけない

たんだ。

そうやってF1からF10まで自分の好みに設定したら、やはりディスクにセーブしておきたい。ファンクションキーの内容を保持しているメモリの領域を、マシン語のセーブとおなじ要領で「BSAVE〜」すればいいのだ（下図参照）。ファイル名はてきとうでいいが、&HF87F（開始番地）と&HF91E（終了番地）だけはまちがえないように。

ロードのときは「BLOAD」。セーブのときとちがって、アドレスがいらないので楽だ。

この手法を使えば、いろんなファンクションキーセットをちがったファイル名でセーブしておき、あとで必要に応じて使いわけることができる。

リスト2の解説

■プログラム概説

10　画面設定

20　F1にDELコードを13個入れる。これは、ファイル表示させたときにファイル名と次のファイル名のあいだが13文字だから。画面の左端でF1キーを押すと次のファイル名が画面の左端にきてなにかと便利

30　F2に①INSキー、②LOAD、③「"」を入れる。表示されたファイル名の先頭にカーソルをあわせてF2キーを押すと、そのファイルをロードする準備ができる仕組み。「"」は直接文字データとしてはBASICの行のなかに存在できないので、このようにCHR$(34)を使う

40　F3に①CTRL＋U、②FILESを入れる。CTRL＋Uは、まわりにごちゃごちゃと字が表示されていても、必要最低限の文字消去をしてくれるので便利

50　F4に①CLSキー、②LIST

60　F5に①CTRL＋U、②RUN、③リターン

70〜90　F6〜8にカラー設定やSCREEN設定を入れる

100　F9に①INSキー、②SAVE、③「"」を入れる

110　F10に①INSキー、②RUN、③「"」を入れる

最後に、リセットしなくてもファンクションキーの状態を初期状態にもどす方法を教えておこう。

DEFUSR=&H3E

としておいて、

A=USR(0)

でOK。このあとSHIFTキーを押すとか、KEYONを実行ずるなどで、電源を入れたときとおなじファンクションキー表示が出てくる。

■現在設定されているファンクションキーの内容を保存する

```
BSAVE"FUNCTION.01",&HF87F,&HF91E
```

■そのデータを読み出す

```
BLOAD"FUNCTION.01"
```

■ファンクションキーを初期状態にもどす

```
DEFUSR=&H3E:A=USR(0)
```

掲載ソフト30本のプレゼントつき！ 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で30名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは1月31日必着。当選者の発表は3月8日発売の本誌4月号の欄外でおこないます。

●12月号の当選者発表は53ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX
②MSX2
③MSX2+
④MSXturboR
⑤持っていない

2 今後、MSXturboRを買う予定はありますか(1で④以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない
⑩ハンディプリンタ ⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系(PC-286も含む) ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨ゲームボーイ ⑩その他(具体的に記入) ⑪どれも持っていない

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。
①STOP/ TRAIN ②いもむしすたたた ③BASKET BALL ④階段10×2 ⑤PIKASOL '90 ⑥最後に笑うのはわ・た・し ⑦HEBI-P ⑧なわとびしよ/ ⑨ICE MAN ⑩MARSII ⑪CRAZY ROAD'91 ⑫ネイティガの悪魔

14 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

15 今月号に掲載されたFM音楽館の曲のなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。
①SNOWFALLS ②The Phone called from India ③Variation on the KANON ④どれも気に入らない

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名	
1	ランペルール	6
2	サークII	13
3	シードオブドラゴン	16
4	ティル・ナ・ノーグ	22
5	銀河英雄伝説II	98
6	聖戦士ダンバイン	100
7	エクスタリアン	101
8	ディスクステーション21号	102
9	ピーチアップ8	103
10	ピンクソックス4	103

〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉ランペルール
3	〈FAN ATTACK〉サークII
4	〈FAN ATTACK〉シードオブドラゴン
5	〈FAN ATTACK〉ティル・ナ・ノーグ
6	FFB
7	BASICピクニック
8	〈ファンダム〉ゲームプログラム
9	〈ファンダム〉ファンダムスクラム
10	〈ファンダム〉スーパービギナーズ講座
11	〈ファンダム〉AVフォーラム
12	FM音楽館
13	THE LINKS INFORMATION PAGE
14	ゲーム十字軍
15	ほほ梅麿のCGコンテスト
16	FAN STRATEGY
17	ゲーム制作講座
18	記憶のラビリンス
19	〈FAN NEWS〉銀河英雄伝説II
20	〈FAN NEWS〉聖戦士ダンバイン
21	〈FAN NEWS〉エクスタリアン
22	DMfan
23	いーしょーくーはまだかいな!?
24	ON SALE
25	COMING SOON
26	FAN CLIP
27	〈特別付録〉エメラルド・ドラゴン ビギナーズ・ブック

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ファミコン必勝本
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	㊙ファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	㊙PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	ウィザードリィ2
9	ウィザードリィ3
10	エクスタリアン
11	F-1スピリット
12	F1道中記
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルズ
18	ガリウスの迷宮
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派
20	銀河英雄伝説
21	銀河英雄伝説II
22	クォース
23	グラディウス2
24	クリムゾンII
25	クリムゾンIII
26	激突ペナントレース2
27	ゴーファーの野望〜エピソードII
28	コラムス
29	サーク
30	サークII
31	ザナドゥ
32	沙羅曼蛇
33	三国志
34	三国志II
35	THEプロ野球激突ペナントレース
36	シードオブドラゴン
37	シャロム
38	シュヴァルツシルト
39	シュヴァルツシルトII
40	水滸伝
41	スナッチャー
42	スーパー大戦略
43	スーパーピンクソックス
44	スペース・マンボウ
45	聖戦士ダンバイン
46	世界でいちばん君がすき!
47	ソリッドスネーク
48	大航海時代
49	ダンジョンハンター
50	ディスクステーション各号
51	DPS SG
52	提督の決断
53	ティル・ナ・ノーグ
54	デ・ジャ
55	電脳学園III
56	ドラゴンクエストII
57	ドラゴン・ナイト
58	ドラゴン・ナイトII
59	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
60	にゃんぴ
61	信長の野望<全国版>
62	信長の野望・戦国群雄伝
63	ハイドライド3
64	パラメデス
65	パロディウス
66	ピーチアップ各号
67	ピンクソックス各号
68	ファイナルファンタジー
69	ブライ上巻
70	フリートコマンダーII
71	FRAY
72	魔導物語1-2-3
73	夢幻戦士ヴァリスII
74	野球道II
75	ラスト・ハルマゲドン
76	ランペルール
77	ルーンワース
78	レイ・ガン
79	ロードス島戦記
80	ロードス島戦記・福神漬

(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

※Ⓟはプログラム、❶〜㉓は画面数

最初のページが『MARSⅡ』ではじまるほど、今月のファンダムは充実している。1画面タイプが各種ゲームにツールまで入れて8本。それにN画面2本、10画面1本、FP部門1本。最後のFP部門は、待望の『ネイティガの悪魔』だし。

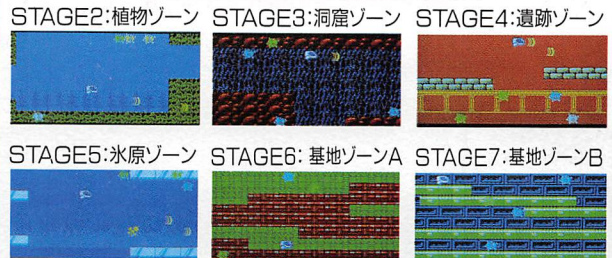
10画面

リストは56ページ

火星への道のりはたいへんだ

STAGE5:氷原ゾーン

STAGE6:基地ゾーンA

STAGE7:基地ゾーンB

「2007年。4年まえのバラート星人撃退から3年の月日がたち(原文のママ)、人類の火星移住プロジェクトは順調に進んでいた。ところが、ある日バラート星人の大軍が火星に攻めこんできた。それは4年まえに逃げのびたバラート星人が助けを求めた援軍だったのである。バラート星人はまたたくまに火星を侵略し、人々は幽閉された。一方、地球ではDPを改良したニューDPが完成し、人々を救出するために火星へ向かった」(作者の手紙より)

シンプルで、アクション性の高い、エキサイティングなシューティングゲームだ。

ニューDPは3機あり、前後に動いたりジャンプしたり、宇宙機雷を撃ち落としたりして進んでいく。放っておくとどんどん加速されていくが、ブレーキもある。地形の突起にぶつかっても急速に減速するだけで大きなダメージはない。ただ、ふたたびスピードを取りもどすまでにしばらく時間がかかり、時間制限にひっかかることになる。

右から流れてくる宇宙機雷(緑、水色、黄、白の順に流れるスピードが速い)に触れたり、亀裂に落ちたり、残りタイムが0になったりすると1機減り全滅するとゲームオーバー。

全7ステージ。スコアがベスト8に入ると名前が登録できる(英大文字、数字、記号)。

➡画面の上にはスコア、スピードメーターと、残りのタイムが表示してある。ステージクリアしたときの残りタイムがスコアになる

⬅空を飛ぶ翼はないが、どこまでも走っていける力を持っている

⬅機雷は緑が20点、水色が40点、黄が60点、白が80点

スタート　クリア

1画面　各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

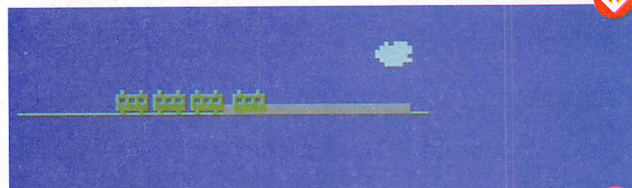
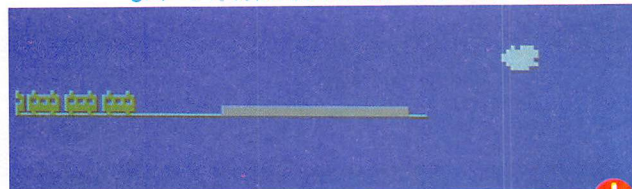
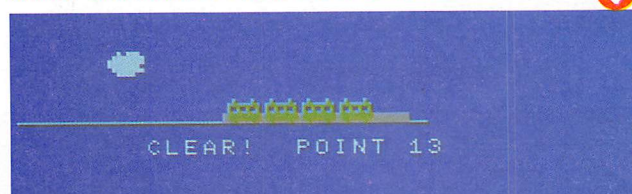
青い空を白い雲が流れ列車はピタリと停車する

STOP!TRAIN

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY TM SOFT

1画面

リストは46ページ

ステージ1。列車が画面の左から見えてきた。雲は左へと流れはじめる

おっと、このままでは止まってしまう。チョチョン、と少し加速

ちょっとはやく停車しすぎたが、なんとかクリア。臆病な運転手のスコアは少ない

RUNすると列車が線路の左端から走りだす。キミは運転手となってスピードを調整しながら、列車をプラットホームのなかにうまく停車させなくてはならない。

停車させたときにホームから列車がオーバーしてしまったり、入りきらなかったりするとゲームオーバー。

ちんたら走っていればピタリと止めるのはかんたんだが、上空を右から左へ流れていく白い雲がそれを許さない。列車が止まったときの雲の位置によってスコアが変わるのだ。雲が左端に着いてしまうと、その程度に応じて減点となる。しかも、ステージクリアしていても、トータルのスコアがマイナスになるとゲームオーバーになる。

ステージクリアするたびに線路は長くなる。10ステージごとに線路の長さはもとにもどるが雲が動きはじめる位置が少し左に移っていく。

枝をつかんだノロマな両手といもむしとの戦い

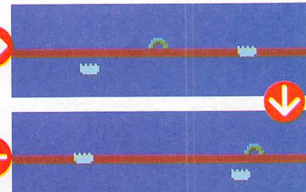
いもむし すたたた

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY TM SOFT

1画面

リストは47ページ

いもむしくんの登場

左手をサッと放し、いもむしをかわす

うぎゃ、いもむしにタッチされた

一瞬のうちに左手をもどし右手をはなす

スピードが速くなったいもむしの体あたり攻撃をくらって、あわれ、キミは落ちていく

キミは懸垂かノゾキをしているらしく、木の枝にぶらさがっている。そこに枝の左端からいもむしくんが登場して、自由気ままに動きまわる。

もちろん、キミは強度のいもむしアレルギーで、いもむしにさわられるとビックリして枝から落ちてしまう。だから、いもむしが寄ってくると、手をはなしてよけるのだが、うっかり両手をはなすとやっぱり落ちてしまう。このジレンマのなかでキミはどこまで枝にぶらさがっていられるか。

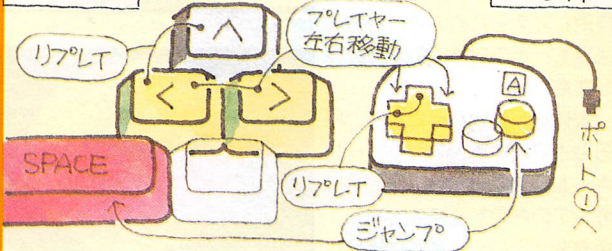
いもむしは「すこあ」が高くなるにつれて、動きまわるスピードがクレイジーに速くなるぞ。

左右5画面に広がるコートで対戦型バスケット

バスケットボール BASKETBALL

MSX MSX2/2+ RAM8K BY SILVER SNAIL

1画面

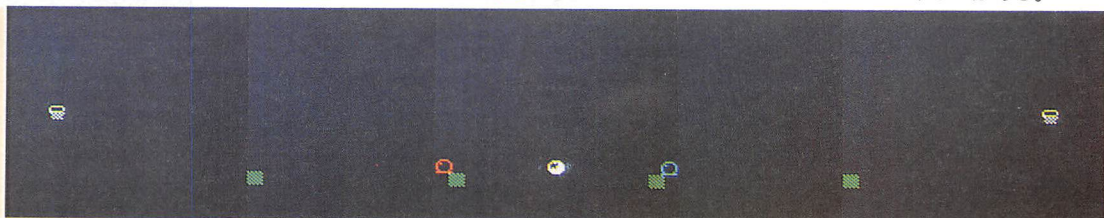
リストは48ページ

アメリカの3大スポーツといえば、フットボール、ベースボール、そしてバスケットボール。日本とちがって、プロバスケというのがあり、バスケ好きのわたしとしてはうらやましい。

このプログラムは、友だちが1人いさえすれば、いつでもバスケットが楽しめる横スクロール式の対戦型ゲームだ。

横スクロールする5画面ぶんのコートのなかで1対1で試合をする。ボールを空中にドリブルする感じで相手ゴールに攻めこみ、先にゴールしたほうが勝ちだ。ボールを高くあげるには空中にあがったボールにプレイヤーがジャンプしてボールにタッチすればいい。操作は単純で、動きもおそいが、意外に奥の深い楽しさがある。

ナイスシュート！

さんざん苦労したが、やっとプレイヤー1のシュートが決まった

これがコートだ！

5画面ぶんの大きさを持つ、バスケットコート。プレイヤー1のゴールはコートの右端、プレイヤー2のゴールはコートの左端に位置する。緑色の四角は、ラインみたいなもので、マップ全体のどのへんにいるかがだいたいわかるようになっているだろう。プレイヤー1は赤い丸、プレイヤー2は緑の丸だ

ナゾのホッピングマンを避けながら階段を昇る

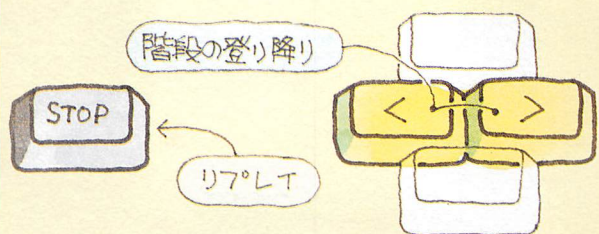
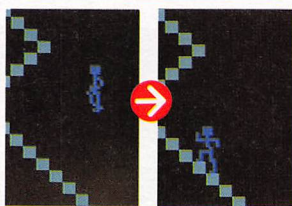
階段10×2

MSX MSX2/2+ RAM8K BY SILVER SNAIL

1画面

リストは49ページ

上へ、上へとスクロールしていって最終ゴールがないというゲームはもうあきあきだ。なんていいつつ、ついついおもしろいので採用してしまった。

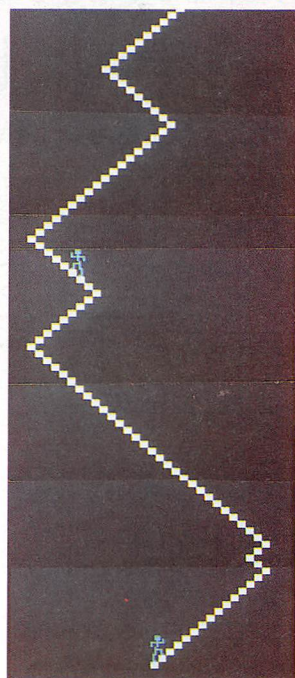
このゲームで上を目指して階段を昇っていくのは、H.V.Cと呼ばれる人である。どういう意味かは作者のみぞ知る。

階段をふみはずした！

階段をふみはずしても、階段の上に着地すればだいじょうぶ

「なぜキミは階段を昇るんだ」と、H.V.Cに問えば「そこに階段があるからさ」というだろうか。いわないいわない。

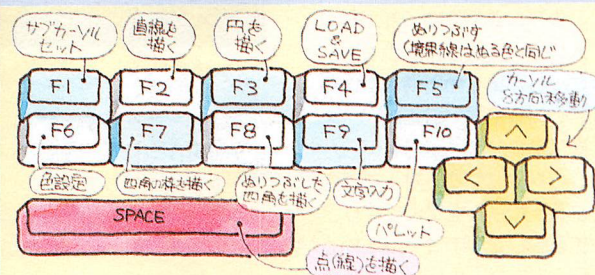
ピョンピョンはねながら、H.V.Cの行手をじゃまするのがホッピングマンである。こいつもかなりのナゾの存在だ。

H.V.Cは階段の折り返し点までくると自動的に向きを変えるが、うっかり勢いをつけすぎて画面の下まで落ちてしまうとゲームオーバー。ホッピングマンにあたってもアウトだ。

どこまでも続く？

どこまでも、どこまでも、昇りつめていく。永遠に続く天国への階段

人生修行の１つだと思って絵をかいてみなされ

ピカソル
PIKASOL'90

MSX 2/2+ VRAM64K　　BY　松岡一孝

1988年8月号の『ＰＩＫＡＳＯＬ』（塚本壮一）の改造版。ただし、作者は別人。直線、円、四角、塗りつぶし、文字入力などの機能を持った初代は3画面だったが、それを１画面にちぢめ、しかも、カラーパレットを使え、セーブ、ロードもできるようになった。

カーソルキー、スペースキー、ファンクションキーで操作する。最初、カーソルは左上すみに隠れているので、まず右下に移動させることからスタート。

スペースキーを押しながらカーソルキーを操作すればいちおう線らしきものはかけるが、ほぼまともな絵にはならない。むしろ、サブカーソルを駆使して、こまめにＦ１キーとＦ２キーを押したながら、線をかいていったほうがいいようだ。

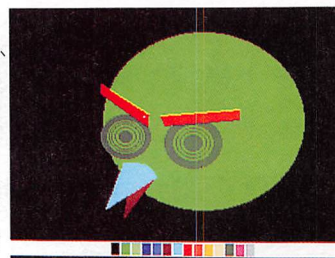
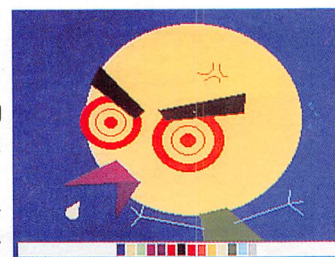
最初にかく絵の全体像をイメージし、何色使うかをだいたい決めておくといい。色はあとで自由に変えられるので、色合いよりも、どの部分の色がおなじかを意識してかくこと。

全体をかきおわってから、Ｆ６キーでパレットを取り、Ｆ10キーを押してＲ、Ｇ、Ｂの順に０～７の数値を連続入力して、色を変えていく。これは操作しやすいのでなんどもやりなおしつつ最適の色が探せる。

ところで、担当者はこのページにのせるたった１枚の素朴なスズメの絵をかくために、多大な時間を費やした。なぜならば、もうすぐできあがりというところで、ついＦ５を押して画面全部が１色にぬりつぶされる事故が頻繁に起きたからだ。まあ、そうなってもたいした絵ではないわけだが、かいた本人にとってみればつらい。

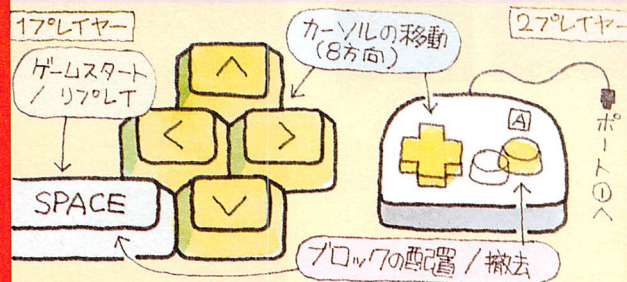
Ｆ５を使うときはセーブしておくなど、慎重な準備をしてからにしよう。

1画面

リストは50ページ

円と直線を組み合わせてスズメに挑戦

お向かいの佐伯くんに似てしまった

ブロックを出現させたり消したりしながら誘導

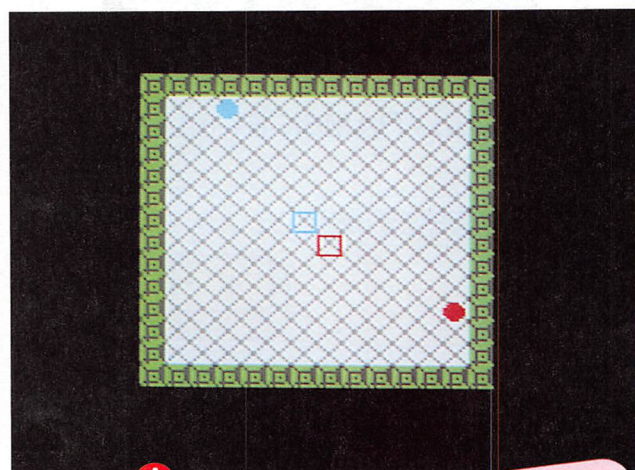
最後に笑うのはわ・た・し

MSX MSX 2/2+ RAM8K　　BY YIS

プレイヤー１は青枠、プレイヤー２は赤枠を操作して、枠とおなじ色の玉をそれぞれのゴールに誘導する対戦型ゲーム。赤のゴールは左上すみ、青のゴールは右下すみで、もちろん先にたどりつかせたほうの勝ち。

青い玉も赤い玉もかってに動いているが、壁やブロックにあたると、青い玉は右に、赤い玉は左に向きを変えるのだ。この性質を頭に入れつつ、各プレイヤーはスペースキー（Ａボタン）を押してブロックを出現させたり消したりしながら、玉を誘導していくわけだ。自分の玉を誘導するだけでなく、敵の玉のジャマをするのもおもしろい。

1画面

リストは51ページ

青い玉はゲーム画面の左上からスタート。赤い玉は右下からスタート。まず、相手の玉がゴールに着かないように進行方向を変えなくちゃ

2人同時にゴール！さて判定は？

壮絶なブロックの作りあいのすえプレイヤー２が勝った

タイトルもユニークだが引き分けのとき第３者が勝つというのもおもしろい

新機軸のヘビ・ピーによるありがちなヘビゲーム

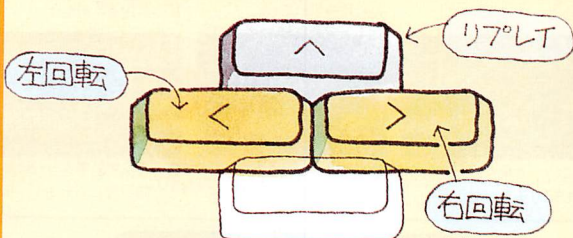
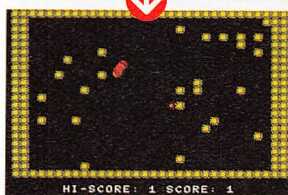
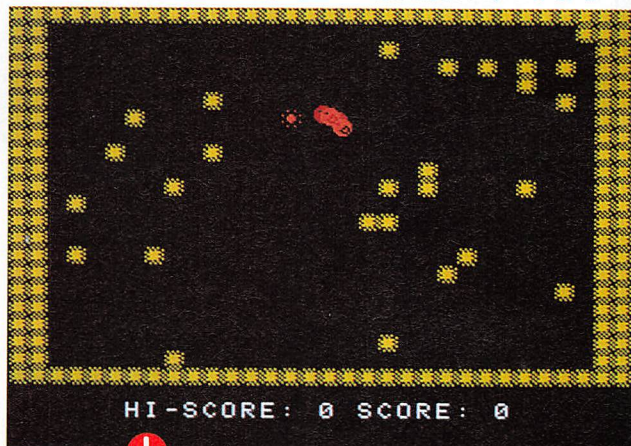
HEBI-P（ヘビ ピー）

MSX MSX2/2+ RAM8K BY アドレス

1画面 リストは52ページ

ゲーム画面中央からピーの行動が開始される。さあ、腹が減った

えさを食べると、またどこかにえさが

リプレイのたびに面の色が変わる

このヘビゲームに登場するヘビ「ピー」は、カクカクと90度に方向転換して動きまわるという従来のヘビにありがちな動きから脱して多段階旋回方式を導入し、なめらかな曲線を描いてニョロニョロ動くという新機軸を打ち出した。

ゲームそのものはヘビゲームお決まりのパターンである「えさを食べていくだけ」というルールで、ピーは左右に旋回しながら、壁や障害物を避け、ぴこぴこ点滅しているえさを食べる。えさは1個しか出ていないが、食べるとべつの場所に新しいのが現れる仕組み。そういうわけで、わたし、ちえ熱は編集部最高の69点をたたき出した。

ピーのスピードが突然狂ったように速くなるのはバグのせいらしいが、そこがまたそれなりの味があるのでいちおうそのままになっている。

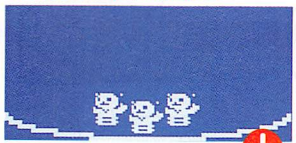
3人までなかよくできるMSXなわとびゲーム

なわとびしよ!

MSX MSX2/2+ RAM8K BY Nu~

プレイ人数入力
プレイ人数入力終了/ゲームスタート/リプレイ カーソルと同時に押せばコンティニュー
ポート①へ
ポート②へ
SPACE
各プレイヤージャンプ

1画面 リストは53ページ

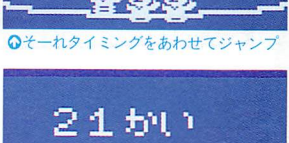
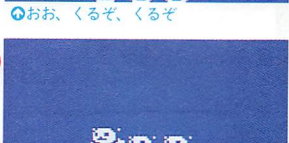
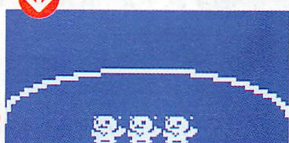
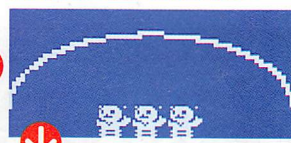
あっちこっちから仲間を集めて3人でなわとびをしてみた

Nu~さんによると、なわとびしているのは足がバネになったロボットらしい

おお、くるぞ、くるぞ

そろそろキーを押す指に力がこもる

そーれタイミングをあわせてジャンプ

これで1ぴょん(1回とんだ)

ぴょん、ぴょんとんでいくと回転がはやくなり、2人が同時にひっかかった

21回か。まあまあ。コンティニューを使えば100回とぶのも夢じゃない

「1人から3人まで遊べるなわとびですが、なんといっても3人で『いぃーち/』『にぃーい/』なんてかけ声をかけながらやるのが最高に楽しい」というNu~さんの手紙どおりにやってみたが、いいおとな3人がかけ声をだして遊んでいる姿は不気味だとまわりからいわれた。

それにしても、Nu~さんお得意のSCREEN3の画面切り換えによって回転する「なわ」がなかなかリアル。

調子よくとんでいると、しだいになわの回転スピードがはやくなっていき、100回とぶのに成功すると、祝福のメッセージが表示される。

いい気持ちでオールクリアできるパズルゲーム

ICE MAN（アイス マン）

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY アドレス

5画面

リストは54ページ

氷の積み方講座

↑右上に見える空中のフィガーホークを取るには

↑階段を利用して氷をどんどん積み重ねていく

↑やっと取れる。別解が超初心者講座にあるぞ

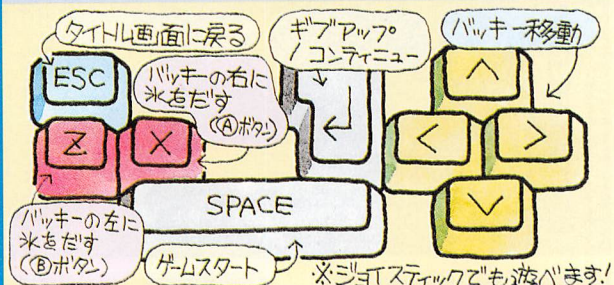
↑こういう場合は、上から飛び降りるしかないが

↑下の穴にはまらないようにあらかじめ氷でフタ

↑こうして足場を作れば真上に飛び降りられる

こんなステージがある

↑ステージ2。よく見ると「氷」という字になっている

↑いちばんむずかしかったステージ9。はしごの上のブロックに乗った金塊に悩んだ

全部のステージを解きおわったあとに、なかなか爽快感の残るゲームだった。かんたんすぎるということもないし、3日3晩苦しむというようなこともない、バランスのとれたパズルだ。迫りくるモンスターもいなければ、制限時間もないのでのんびりできるところもいい。

バッキーという名のアイスマンを操作して、ぴかぴか輝く金塊フィガーホークをすべて集めるのが目的。

バッキー　フィガーホーク

バッキーにはジャンプができないし、落下中に左右移動することもできない。できるのは、床を左右に移動すること、階段を昇り降りすること、自分の左右に氷を出現させること。この氷は、下に床がなくても落下しないのでこれで足場を作ってフィガーホークを取っていくのだ。

1回出した氷は消すことができないし、はしごなどと重なる場所や、落下中には氷を出すことができないので注意。

こうしてぜんぶのフィガーホークを集めるとステージクリア。全部で10ステージが用意されている。

ブラウン管の奥まで走っていけそうなスピード

CRAZY ROAD '91

クレイジー　ロード

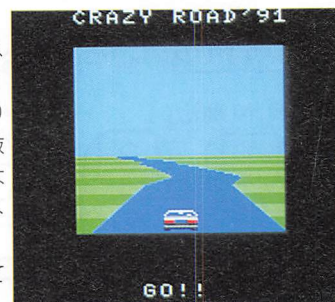
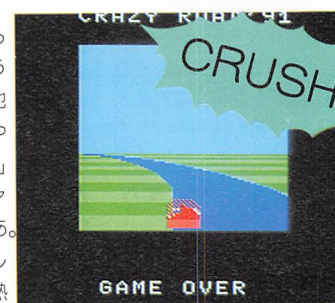
MSX2/2+ VRAM64K　BY 山田和弘

3画面

リストは59ページ

おっと、こんな狭いスペースになってしまったが、じつはこれ、すごい3Dドライブゲームなんです。

シグナル音が鳴りおわりスタートするとはるか向こうのほうに見える地平線に向かって車が走りだす。最初のころはあまりのなめらかな画面の動きにとまどって、ついついハンドルを切りすぎてしまい、すぐにコースアウトしてしまうが、慣れてくれば、イナズマのように曲がりくねった道の上を高速で走り抜けていくことができるようになり、まさに快感。コースアウトしないでずっと走っていると、だんだん地平線が下がってきて先のカーブが見えにくくなり、いっそうむずかしくなる。

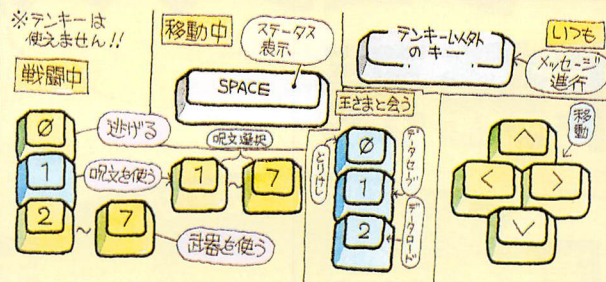
60ページの「プログラマからのひとこと」に書いてあるように、「画面をいっぱいに使って他車とも競争できて、アクセルやブレーキもちゃんとついてる」ゲームを、いつかは作ってファンダムに送ってきてほしいなあ。できれば対戦機能もつけてほしい……と個人的に思う、ちえ熱野郎のわたしでした。

↑すごいスピードで道を突っ走っていく

↑あちゃちゃ、ぶつかった。きびしい!

キミもキミもキミもこのゲームを待っていたね

ネイティガの悪魔

MSX MSX2/2+ RAM32K TPM.CO SOFT WORKS

23画面

リストは60ページ

タイトル画面。マヤ文明ふうのデザイン

MSXが誇る『まものクエスト』『まものクエストII』の作者TPM.COの1990年度作品。

作者によれば「まものクエストシリーズとはまったくちがうゲームです」とのことだが、少なくともBGMやおかしなメッセージ、なにが起こるかわからないハチャメチャなところは相変わらずのTPM.COだ。

■ゲームの進め方

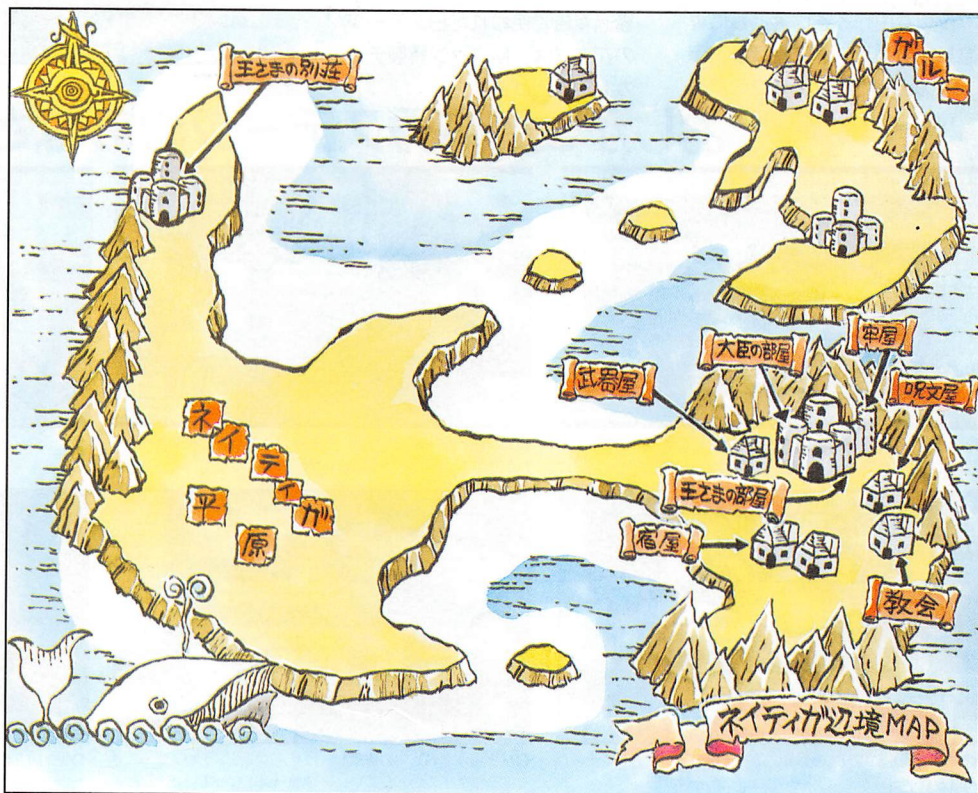
ネイティガ王国で次々といなくなった人々を正気にもどし最終的には王女を見つけ出して王さまのところに帰るのが目的。

王国の人々はみんな悪魔に連れ去られてしまったので、最初のうちは宿屋も武器屋も呪文屋もいない。まずは、彼らを悪魔の呪いから解放し、宿泊、武器や呪文の購入を可能にしよう。

■人の助け方

悪魔にとりつかれた人にその「体力」ちょうどか、それよりすこし少ないダメージを与えれば悪魔を追い出せる。体力を超えるダメージを与えてしまうとゾンビと化して助けられない。また、助けるとお礼をもらえるが、体力ちょうどのとき最高額で、以後1ポイントの差があるごとに2分の1されていく。

■呪文

呪文はおもに体力の高い相手と戦うためのもので、お金さえあれば呪文屋でいくつでも買っておける。ただし、1回使うと1回ぶんなくなる(きかなかったときはなくならない)。呪文はぜんぶで7種類あり、そのうち5種類の効用が知られている。

・ぐさ=相手の体力を変える
・ふぐさ=相手の体力を変えるが、いくつになったかは不明
・ふえ=相手の体力を増やす
・はり=3回攻撃する
・です=相手の体力を0にする。ただし、悪魔は残ったまま

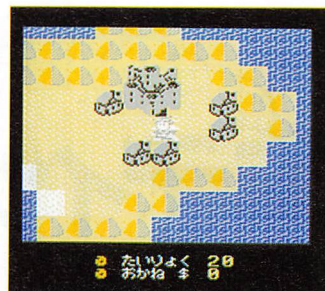
■勇者の死

勇者は体力が0以下になると死ぬ可能性が出てくるが、運がいいとマイナス30になっても生きていることがある。

■ほかの勇者

ほかの勇者が悪魔と戦っている場面に遭遇することがあり、勇者は手を出しながら、無傷でながめていられる。これによって勇者は敵の体力を推定できる。

■データのセーブ&ロード

王さまがゲームのデータをセーブ、ロードしてくれるが、お金と武器しか記録されないので、あしからず。

さまざまな建物のあるスタート地点

わたし　かっこいい騎士

微妙な配色のわたし　せいぜい利用しよう

戦いののぞき見

戦いの見学。右が戦いの相手・武器屋。

本番の戦い

武器屋の推定体力をもとに効率よく戦う

かに道楽 エディットステージコンテスト 優秀作発表

エディット面の選考をしていて1つ気づいたことがある。

『かに道楽』というゲームは、アクション要素の多いパズルなので、プレイヤーの持っているテクニック次第でさまざまな別解(正解とされている解法以外の解法)が生まれうるということだ。じっさい、「これは」と思った、どのステージでも別解がどんどん見つかり、別解のために、そのステージに価値がなくなったりもした。

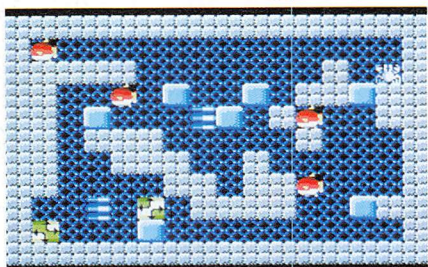
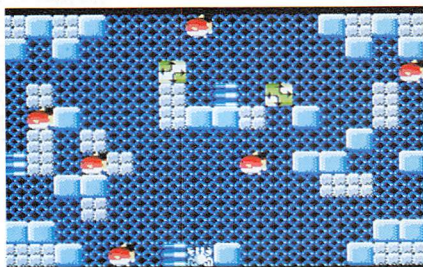
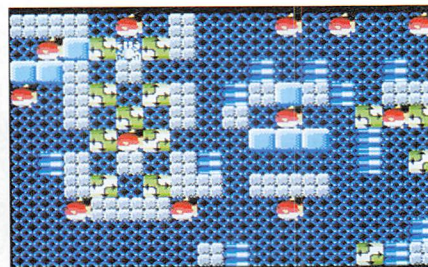
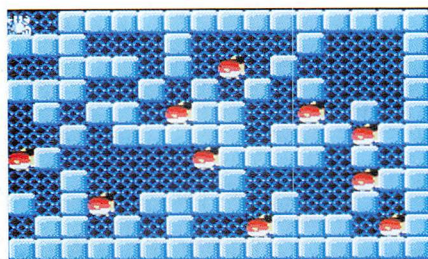
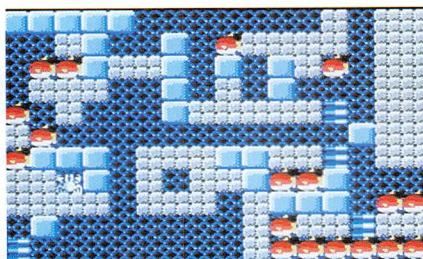
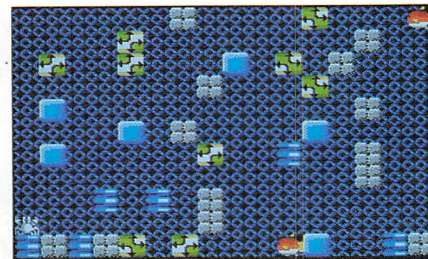
そういうわけで、おもにウギャッ川井田がふるい落としに専念して7ステージにしぼり、デスクの山科とサブデスクの諸橋が加わって最終選考をした。

最優秀作品とした野中くんのステージは、ステージ全体が3パターンのパズルでできていて、1つ1つが楽しめる仕組みになっていた。このステージにも別解はあったが、作者の解答は別解よりも説得力のあるエレガントなものだった。

最優秀ステージの作者・野中くんには、松下電器産業のご協力により、A1STを差し上げます。また、ほかの6ステージの作者、および、1月号の途中経過報告で使われた8ステージの作者には、Mファン特製テレカを差し上げます。

A1STはキミのものだ 最優秀ステージ 佐賀県 野中貴志

左下の部分と左上の部分、そして右半分と3パートに分かれたパズル面。FISH6

おしかった優秀ステージのみなさん

東京都・菅原拓己の作品。テープによる応募で、しかもていねいな解答ブックレット付き。好感が持てる投稿だった

福岡県・山口義博の作品。解答イラストは色付きできれいでわかりやすかった。川井田の評価はこれがピカ1

大阪府・大橋研一の作品。数10面送ろうと思ったが、編集部のことを考えて2面にしぼってくれたそうだ。ありがとう

神奈川県・松浦紀之の作品。7ステージぶんも送ってくれた。ちなみにステージ2はターンブロックだらけの面

埼玉県・岩崎高宗の作品。彼はぜんぶで5ステージ送ってきて、全体で1つのムシのいいメッセージになっていた

愛知県・若井大輔の作品。けっこうむずかしいステージだったが、どういうわけか解けてもあまりうれしくなかった

大賞は
P太くん！

パソコン・ソフト大賞受賞式

パチパチ

パソコン講座で
がんばった、
おかげだもんネ。

短期間で、ベーシックが身につく！
上達が倍速するパソコン講座だ。

ゲームの感覚で、コンピュータのすべてが「あれよあれよ」というまに身につくパソコン講座。 300種類のレッスンをひとつひとつこなしていくうちに、いつのまにかヒットポイントが上がっていくようなもの。ベーシックはもちろん、プログラムの設計やグラフィックもクリアーできるんだ。MSX対応のパソコン講座でコンピュータ自由自在だ。今すぐチャレンジしてみよう。

(財)電子技術教育協会
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎03-3200-5713

すぐ書け、よく書け、ハガキ出せ！

びっくりするほど役立つ案内資料をもらっちゃおう。すぐに送るよ。

案内資料
無料送呈！

左のハガキを今すぐポストへ！

ファンダムスクラム

ファンダムスクラムを、より読者とのコミュニケーションの場にしていきたいと思っている。そこで、その第1弾として、新しいコーナーを作ることにした。

ファンダムではめずらしく女の子にも人気のあった「ちえ熱あっちゃん」が、先月で完結してしまったので残念に思っている読者もいるだろう。

最近ではちえ熱のやつも、はるか昔のことのように思っているようだが、少しはプログラムのこともわかるようになったんじゃないだろうか。

ところで、今月ファンダムに採用された作者のなかに、コメントをゼビ文字で書いてきた人が約1名いたが、これにはまいってしまった（51ページ）。

送られたゼビ文字のコメントを訳してくれたちえ熱は、ぶつぶついいながらも楽しげにやっていたようだが、ゼビ文字を1文字ずつ手書きしたわたしとしては、もう2度とゼビ文字は見たくなくなった。

ゼビ文字を掲載してもほとんどの読者には解読不可能だろうから、コメントとしては適当じゃないと思うんだけどなあ。

新コーナーへのおたより募集!!

ただでさえファンダムスクラムへの投稿がさばけていないくらい手狭なこのページだけど、ファンダムスクラムをより読者とファンダムとのコミュニケーションの場にする第1弾として、新しくコーナーを設けることにした。

■新しいコーナーとは?

新しく設けるコーナーでは、読者から寄せられた質問などを問題として、その問題にほかの読者に意見を送ってもらい、このコーナーで発表しようというものだ。

問題にとりあげるのは、質問とはかぎっていない。

掲載プログラムに対する不満や、ファンダムに対する疑問などでもとりあげていこうと思っているので、楽しみにしていよう。

■さあ、どしどし投稿しよう

さて、新コーナーの内容がわかったところで、さっそく問題を募集しよう。なにかと疑問を抱いている諸君に、問題の提供をお願いする。採用者には、Mファン特製テレカをあげようと思っているので、どんどん応募してほしい。

また、今回は新コーナーのタイトルも募集するぞ。採用者には、テレカをあげよう。ではまた。

質問箱 turboR専用の採用方針

Q MSXturboRには高速モードがありますが、高速モードを使ったプログラムへの採用方針はどうなっているんですか?マシン語を使えばじゅうぶんMSX2+以下でも動くとしたら、採用されるのでしょうか?

（茨城・酒出仙人／14歳）

A MSXturboR（以下ターボRと略す）の質問がさっそく送られてきたが、すでにターボRの高速モードを使った作品がファンダムには登場しているのだ。12月号に掲載された『DRIVE気分turboR版』がそうで、採用作品を鈴木ファジー伸一が改造したものだが、その後MSX2+以下でも遊べるマシン語バージョンが編集部に登場して、そっちのほうがターボRより速かったなんてことがあった。高速モード専用にするなら、マシン語を使え！　などとは編集部では思っていないので、安心してほしい。ついでに、MSX2+のハードスクロールを使ったプログラムも、ターボRの高速モード同様、いい出来なら採用していく方針なので、どんどん送ってほしい。

ファイル名でバグる!?

ひさびさに不思議な情報が送られてきた。送り主は富山県の長沢くん（13歳）なんだけど、ファイル名を「CON」でセーブやロードなんかをすると、バグってしまうというのだ。

担当が試してみたところ、確かに変なことが起こる。MSXのバグか？　と思っているところに、MSXの神様エレキE田氏が現れたので、聞いてみた。

「CON」というファイル名のようなものは、コンソールへの入出力に使用されるデバイスと呼ばれるもので、この「CON」というデバイス名でアスキーセーブすると、画面にリストが表示されるし、ロードした場合は、そのあとで入力した文字などがメモリにロードされる。

このデバイス名には、ほかに「AUX」（RS232Cインターフェイス）や「LST」、「PRN」（ともにプリンター）、「NUL」（ダミー）などがあるそうだ。

そういえば、「OPEN"GRP:"～」なんて命令を使って、グラフィック画面に文字を表示しているけど、どうやらその親戚みたいなものらしい。

ちなみにSCREEN2以上で「SAVE"GRP:",A」を実行すると、グラフィック画面にリストを表示できるぞ。

9月号『Fighting Soccer』のバグ情報

1990年9月号の『Fighting Soccer』にバグがありました。2プレイヤーや大会でゲームをやれば別になんともないのですが、1プレイヤーでゲームをすると、デビラーズとキラーズの必殺技が変になっています。

（新潟・三本洋平／13歳）

う～ん、するどい。三本くんはバグを取り除くのにとても苦労したそうで、もうしわけない。

編集部ですぐに気づいてもいいくらいのもので、はがきを読んだあとすぐにやってみたが、確かにバグっている。

いちばんわかりやすいのは、1プレイヤーでデビラーズを相手にやったときで、しばらく遊んでいれば、すぐわかるだろう。

行380の最後のほうにある「CA=RND(1)*4」を「CA=INT(RND(1)*4)」にすると直ります。

すでに発売された本のプロコレ⑧にはこのバグが残っているので直してほしい。ただし、ソフト（ディスク版）のほうは完全版なのでだいじょうぶ。

現金がうごくことはありません

11月号ファンダムの『惑星歩兵戦』は実におもしろかった。職場に持ちこんで、昼休みにコマを各色にはって「0人モード」で遊んでいます。ただし、はるのはコマですので、最後に残ったコマ数で現金が動くことはありません。

（東京・村瀬昭一／31歳）

『惑星歩兵戦』はかなりの人気で、みごと第4回プログラムコンテストでも、Mファン大賞に選ばれた作品。編集部でも、採用当時にコーラを賭けて「0人モード」で遊んだりしていたのだった。

ファンダムINFORMATION

スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている『スペシャルチェックサム』のプログラムを、ミスのないように打ちこんでRUNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、
行番号　>　確認用データ
となっていて、掲載されている「スペシャル自身の確認用データ」と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の眼で見て確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

「スペシャルチェックサム」が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブして、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようにおこなう。

●ディスクの場合
SAVE"ファイル名",A
●テープの場合
SAVE"CAS:ファイル名"
(CSAVEではいけない)

■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項

「スペシャルチェックサム」は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていると、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておこう。

よろこびいさんでRUNしたら、暴走してしまった、なんてことになったら、しゃれにもならないぞ。

■スペシャルチェックサムの実際での使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、もういちどロードしなおせばいい。

②つぎに「スペシャルチェックサム」を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、
MERGE"ファイル名"
を実行すればOKだ。

③あらかじめ、
SCREENØ:WIDTH4Ø
を実行しておき、

④GOTO9ØØØ
とやって『スペシャルチェックサム』を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにでも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。

⑥確認用データが違っていた部分のリストを、1文字ずつ念入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。

⑦プログラムが完全になったら、
DELETE9ØØØ-911Ø
を実行して、『スペシャルチェックサム』のプログラムだけを取り除く。

⑧念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。

ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

スペシャルチェックサムプログラム

```
9000 '   SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S!=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S!=S!+D*(I-3):NEXT:A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S!/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THE
N C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S!=S!-A*B:NEXT
9100 PRINTUSING" ####>&  &";VS;A$;:V=V1
9110 GOTO9020
```

スペシャル自身の確認用データ

```
9000>AH50 9010>8L60 9020>7QD0 9030>C970
9040>pD40 9050>G560 9060>Rq50 9070>ATE0
9080>RrP0 9090>rV80 9100>7q60 9110>????
```

ファンダム募集要項

ファンダムに投稿されたプログラムは、
SCREENØ:WIDTH4Ø
を実行したときの画面で、リストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOkは含まない)によって以下の4タイプにわけられる。

●RP部門　1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品
●RP部門　N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
●RP部門　10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
●FP部門
10画面を超える本格的な作品。リストが複数でもかまわないが、誌面の都合上、掲載できないものは不可

投稿するプログラムのタイプは封筒の表に赤ペンで明記し、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には以下の事項を書き添えた解説の手紙を同封すること。

①住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
②プログラムの遊び方、タイトル名
③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説
※マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明を付けること
④プログラムの資料、解法(RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)
⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

盗作や二重投稿は厳禁している。

1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること。

採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

また、6か月ごとに発売されるムック「プログラムコレクション50本」に掲載された場合も、規定の再掲謝礼を差し上げている。

さらに採用作品の部門によって各奨励賞が設けられているので、受賞めざしてどんどん応募してほしい。

2つの奨励賞

■第13回季間奨励賞

1月号から3月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品の中から、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円をさしあげます。

第13回季間奨励賞の発表は、4月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

■第2回FP部門奨励賞

1990年10月号から1991年3月号に掲載されたFP部門の全作品の中から、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円をさしあげます。

第2回FP部門奨励賞の発表も、4月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

このページへのおたより募集

ファンダムスクラムでは、以下の各コーナーに対するお便りを募集しています。

①1行プログラム
文字どおり1行のリストからなるゲームやCGなどのプログラム。
②質問箱
誌上で答えてほしいプログラムに関する質問などを受け付けています。
③情報局
掲載プログラムの改造法やバグ情報、読者から読者へのメッセージ、イラスト、ゲームにしてほしいアイデアなど、なんでも受け付けます。

あて先のところに「ファンダムスクラム係」と明記し、コーナー名、住所、氏名、年令、職業(学年)、電話番号を明記してください。

あて先はこちら

〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
※表には各コーナー名を明記。住所、氏名なども必ず明記すること。

なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月〜金の午後4時から6時のあいだに(☎03-3431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

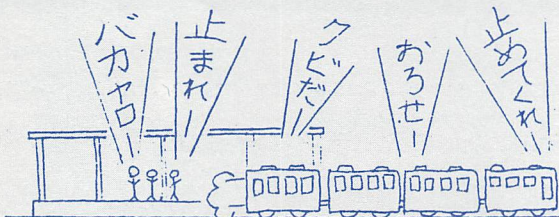
MSX MSX2/2+ RAM8K　BY TM SOFT

STOP! TRAIN（ストップ トレイン）

遊び方は36ページにあります

```
1 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,4,4:KEYOFF:D
EFINTA-Y:FORI=0TO15:READA:VPOKEI+1464,A*
255:NEXT:E$=CHR$(27):A$=CHR$(127):SPRITE
$(0)=CHR$(0)+CHR$(34)+A$+"U"+A$+A$+CHR$(
34):SPRITE$(1)="."+A$+CHR$(255)+CHR$(254
)+A$+"<":VPOKE8215,48:VPOKE8214,224
2 DATA,,,1,1,1,1,1,,,,,,,,,1
3 CLS:LOCATE4,1:PRINT"STAGE"S+1"SCORE"SC
:PRINTE$"Y* "+STRING$(SMOD10+11,"ク")+"キキ
キキキキキキキキ"+"ク":T=70-(S¥10)*10:ZA=3:Z=32:P
LAY"T120V13O5L8CGEBGA4"
4 ZA=ZA+((STRIG(0)=0)+.6)/4:IFZA=<0ORZ>(
SMOD10)*8+160THEN6ELSEZ=Z+ZA:FORI=0TO3:P
UTSPRITEI,(Z-I*16,73),2,0:NEXT
5 T=T-1:PUTSPRITE4,(T*3,52),15,1:GOTO4
6 IF(0<SC+T)ANDZ¥8=(SMOD10+17)ORZ¥8=(SMO
D10+18)THENPRINTE$"Y,'CLEAR!  POINT"T:PL
AY"FEGGG":SC=SC+T:S=S+1:FORI=0TO3000:NEX
T:GOTO3ELSEPRINTE$"Y,'GAME OVER":PLAY"O4
GECDF2"
7 IFSTRIG(0)THENRUNELSE7
```

プログラマからひとこと　そっちは大丈夫でしょうか？

【TM SOFT】初投稿です。このゲームはとても難しいのですが、慣れればけっこう進めるでしょう。ぼくも投稿する前には32面まで進めたのですが、採用されてひさしぶりにやってみると、全然進めなかったのです。このゲームのぼくの今持っているバージョンでは、ときどきスコアが0になっても終わらなかったりするのですが、そっちは大丈夫でしょうか？　なおしてなかったらすみません。それにしても3本送って2本採用はうれしいかぎりです。でもボツになったのが、いちばんいいとおもっていたのに。ファンダムはアイデア勝負なのでしょうか。これからもどんどん投稿するつもりなので期待して……くれるかなあ。

変数の意味

スプライト座標

Z……電車のX座標

その他の変数

A……データ読みこみ用
A$……スプライトパターン定義用※リスト省略のため
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
I……ループ用
S……ステージ数－1
SC……スコア
T……時間
ZA……電車のスピード

プログラム解説

1 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●1行に表示できる文字数を32に設定●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●変数の整数型宣言●駅と線路のキャラクタパターン定義●電車と雲のスプライトパターン定義●線路と駅のキャラクタ色設定

2 キャラクタデータ

●駅と線路のキャラクタパターンデータ(行1で読みこみ)⇨255倍して使用

3 駅の表示

●画面消去●ステージ・スコア表示●線路と駅の表示●時[illegible]定●電車の座標とスピード設定●効果音

4 電車の表示

●スピード更新⇨トリガー入力があれば増加し、なければ減少する●電車の停止判定⇨電車のスピードが0以下または電車が線路の端から出たら行6へ飛ぶ／そうでなければ電車の座標更新／電車表示

5 雲が動く

●時間減算●雲表示⇨時間の減少とともに左へ移動●行4に飛ぶ

6 クリアかな？

●クリア判定⇨時間とスコアをあわせた値が0より小さくなるまえに電車が駅に停車していればクリア、メッセージ表示／効果音／スコア計算／ステージ数更新／時間待ち／行3へ飛ぶ／そうでなければゲームオーバー、効果音

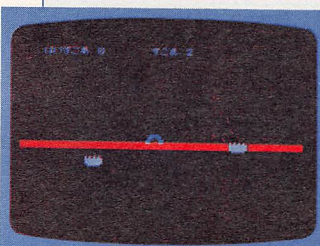
7 スペースキーを押して

●トリガー入力判定⇨入力があるまでこの行を繰り返す／入力があればもういちどRUN

〈ファンダムニュース／ファンダムアンケート12月号結果発表①〉12月号のファンダムアンケートの集計結果は以下のとおり。1位には『ビールの覇者』。1位にわずか1票差で2位となったのは『コロシアム』。そのまた1票差で3位となったのが『DRIVE気分』だ。4位に『STRAWBERRY ISLAND』。5位総天然色の写真を導入した「AVフォーラム」だ。

MSX MSX2/2+ RAM8K BY TM SOFT

いもむしすたたた

遊び方は36ページにあります

注意 行1にある「■」はカーソルキャラクタです。KEY1, CHR$(255)を実行すれば、F1キーで打ちこめます。

```
1 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,4,4:KEYOFF:D
EFINTA-Z:SPRITE$(0)="ｪ■~":SPRITE$(1)=C
HR$(0)+"<~ﾁﾃﾃ":SPRITE$(2)="××ｶﾌﾌﾌ":M=1
2 VPOKE8204,136:LOCATE0,12:PRINTSTRING$(
32,"a"):LOCATE3,0:PRINT"はいすこあ";H
3 S=STICK(0):R=R+(R=1ANDS=1)-(R=0ANDS=3)
:L=L+(L=1ANDS=7)-(L=0ANDS=5):PUTSPRITE0,
(60,94+L*16),15,0:PUTSPRITE1,(190,94+R*1
6),15,0:D=D+1:C=D¥10:IFRANDLTHEN6
4 A=5+C¥5:X=X+M*A:PUTSPRITE2,(X,84),2,P+
2:P=(P=0):LOCATE15,0:PRINT"すこあ";C:IFRND(
1)>.95-C/400ORX<0ORX>240THENM=-M
5 IF((16>ABS(X-60))ANDL=0)OR((16>ABS(X-1
90))ANDR=0)THEN6ELSE3
6 FORI=0TO1000:NEXTI:LOCATE15,14:PRINT"う
わぁー":SOUND1,0:SOUND8,13:SOUND7,56:FORI=9
4TO191:SOUND0,I:PUTSPRITE0,(60,I+L*16),1
5,0:PUTSPRITE1,(190,I+R*16),15,0:NEXTI:R
=0:L=0:X=0:SOUND8,0:IFC>HTHENH=C
7 IFSTRIG(0)THENCLS:D=0:GOTO2ELSE7
```

プログラマからひとこと

むかついて

【TM SOFT】このゲームをプレイしていて、いもむしがむかついてむかついて殺したくなる人のために、スカッとする改造法を教えます。まず、行1の2つ目と3つ目の「"」で囲まれた中を、左右逆に打ちこみ、最後の「M＝1」を「M＝0」にするのです。RUNすると、ほら、いもむしが左端でピクピクしているでしょう。このまま放っておくと100点でも1000点でもとれます。もしこの改造法がやりたいがためにプログラムを打ちこんだ人がいたら尊敬してしまう。また、このゲームのいもむしの動きはランダムなので、運によってスコアが左右されるかもしれません。それではまた会いましょう。

変数の意味

スプライト座標

X……いもむしのX座標

その他の変数

A……いもむしのスピード
C……スコア
D……タイムカウンタ
H……ハイスコア
I……ループ用
L、R……左手、右手の状態フラグ(0＝枝をつかんでいる、1＝つかんでいない)⇨手のスプライト座標としても使用
M……いもむしの進行方向(−1＝左、1＝右)
P……いもむしの表示切り換え用
S……スティック入力用

プログラム解説

1 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●1行に表示できる文字数を32に設定●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●変数の整数型宣言●いもむしと手のスプライトパターン定義●いもむしの進行方向設定

2 枝の表示

●枝のキャラクタ色設定●枝の表示●ハイスコア表示

3 手を動かす

●スティック入力●入力により左手、右手の状態フラグ設定●右手、左手表示●タイムカウンタ増加●スコア計算●両手が枝からはなれたかの判定⇨はなれていれば行6へ飛ぶ

4 いもむしすたたた

●いもむしのスピード設定●いもむし移動計算●いもむし表示●表示切り換え用変数更新●スコア表示●いもむしの進行方向変更判定⇨判定があれば進行方向を反転

5 いもむしにさわっちゃった

●手がいもむしに触れたかどうかの判定⇨触れていれば行6へ飛ぶ／触れていなければ行3へ飛ぶ

6 落ちるー！

●時間待ち●メッセージ表示●効果音●手の落下●手の状態フラグ初期化●いもむしの座標初期化

7 スペースキーを押して

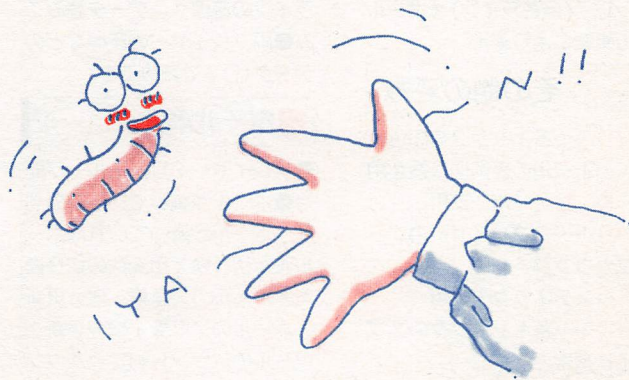
●トリガー入力判定⇨入力があれば画面消去／タイムカウンタ初期化／行2へ飛ぶ／入力があるまでこの行を繰り返す

〈ファンダムニュース／ファンダムアンケート12月号結果発表②〉12月号ファンダムアンケート応募者のなかのMファン特製テレカの当選者です。〈神奈川県〉中田義彦・中村祐介・玄馬正幸〈長野県〉長瀬哲規〈新潟県〉笠原文男〈岐阜県〉馬場啓二〈滋賀県〉内上晃宏〈奈良県〉山地晋〈広島県〉足利幸治〈愛媛県〉植木孝博(敬称略)。以上10名のみなさん、おめでとう。

MSX MSX2/2+ RAM8K BY SILVER SNAIL

BASKET BALL（バスケットボール）

遊び方は37ページにあります

注意 行1にある「■」はカーソルキャラクタです。KEY1, CHR$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。同様に、行1にある「※」はKEY2, CHR$(254)を実行すれば、F2キーで打ちこめます。ただし、画面上では空白と見分けがつきません。

```
1 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF:D
EFINTA-Z:FORI=0TO4:SPRITE$(I)=MID$("<B。♥
♥♥B■<Vぁっッ■~<<~■ッっぁV<~♥♥※U*T*ェUェUェUェU",I*
8+1,8):NEXT:X=492:FORI=0TO7:READX(I),Y(I
),S(I),C(I):NEXT:DATA382,0,0,8,603,0,0,5
2 FORI=0TO1:IFW<>0ORY>0THENF=-(F=0):X=X+
Q:Q=Q*((X<0ORX>984)*2+1):Y=Y+W:W=W-1:IFY
<0THENY=0:W=-W-2ELSEIFY=0THENW=-W-2
3 PUTSPRITE0,(120,150-Y),15,F+1:DATA0,60
4 S=STICK(I):X(I)=X(I)+((S=7ANDX(I)>16)-
(S=3ANDX(I)<968))*12:IFSTRIG(I)ANDY(I)=0
THENJ(I)=7:Y(I)=Y(I)+8:DATA3,14,984,60,3
5 IFY(I)>0THENY(I)=Y(I)+J(I):J(I)=J(I)-1
6 IFABS(X(I)-X)<16ANDABS(Y(I)-Y)<16THENW
=Y(I)¥5+3:Q=2*((S=7)-(S=3))+(X-X(I))¥4
7 IFW<0ANDABS(Y(I+2)-Y)<12ANDABS(X(I+2)-
X)<12THENFORL=1TO10:BEEP:NEXT:PRINTSPC(7
4)"PLAYER";-(I=0)+1"WIN":FORI=0TO8:I=STI
CK(0)ORSTICK(1):NEXT:RUNELSENEXT:GOSUB8:
GOTO2:DATA14,197,-16,4,2,394,-16
8 FORK=0TO7:IFABS(X(K)-X)<120THENPUTSPRI
TEK+1,(120+X(K)-X,150-Y(K)),C(K),S(K):NE
XT:RETURNELSEPUTSPRITEK+1,(0,209):NEXT:R
ETURN:DATA4,2,591,-16,4,2,788,-16,4,2
```

プログラマからひとこと　ちくわといなりずし

【SILVER SNAIL】写真はうちの犬のレオンです。5才でオスです。ちくわといなりずしが好きですが、タバコと輪ゴムがきらいです。最近は洗濯バサミもきらいです。犬は正しく飼いましょう。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ボールの座標

X(n)、Y(n)……各プレイヤー、ゴール、ラインの座標（n：0＝プレイヤー1、1＝プレイヤー2、2＝プレイヤー1側ゴール、3＝プレイヤー2側ゴール、4～7＝各ライン）⇨ボールとの距離により表示

その他の変数

C(n)……各キャラクタの色

F……ボールの表示切り換え用

I、K、L……ループ用

J(n)……各プレイヤーのジャンプカウンタ

S……スティック入力用

S(n)……各キャラクタのスプライト番号

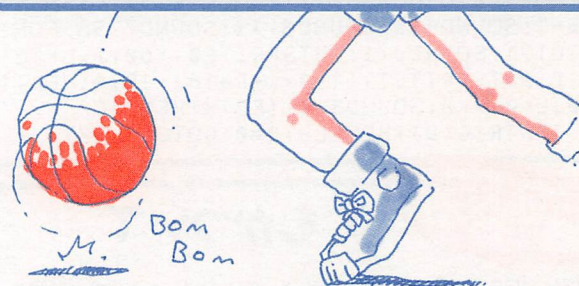
Q、W……ボールの座標増分

プログラム解説

1 初期設定

●画面初期設定●ファンクションキーの表示禁止●変数をすべて整数型に宣言●スプライトパターン定義●ボールのマップ座標設定●各プレイヤー、ゴール、ラインの座標や色データ読みこみ●両プレイヤーの座標などのデータ（行1で読みこみ）

2 ボール移動

●プレイヤー切り換えループ開始●ボールが跳ねているかの判定⇨ボールが跳ねていればボール表示切り換え用変数の切り換え／ボールのX座標・増分更新／ボールのY座標・増分更新／ボールのバウンド判定⇨バウンドしていればボールのY座標・増分調整

3 ボール表示

●ボールの表示●ゴールの座標データ（行1で読みこみ）

4 プレイヤー移動

●スティック入力●処理プレイヤーのX座標計算●ジャンプ入力判定⇨処理プレイヤーのジャンプカウンタ設定／Y座標更新●ゴールのデータ（行1で読みこみ）

5 ジャンプ処理

●処理プレイヤーのジャンプ判定⇨ジャンプしていればY座標更新／ジャンプカウンタ減算

6 ボールをはじく

●処理プレイヤーとボールの衝突判定⇨衝突していればボールの座標増分設定

7 ゴールしたか!?

●ボールと処理プレイヤー側ゴールとの衝突判定⇨ゴールしていれば効果音／勝者表示／リプレイ／ふたたびRUN／ゴールしなければプレイヤー切り換えループの繰り返し、終了／行8のスプライト表示サブを呼び出す／行2へ飛ぶ●ゴール、ラインのデータ（行1で読みこみ）

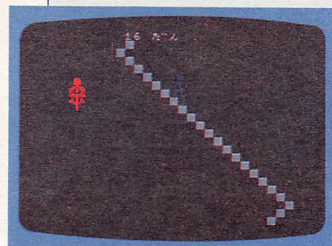
8 スプライト表示サブ

●表示用ループ開始●表示できるかの判定⇨そのスプライトを表示／表示用ループの繰り返し、終了／もとの処理へ／表示できなければそのスプライトを消す／表示用ループの繰り返し、終了／もとの処理へ●各ラインのデータ（行1で読みこみ）

〈ファンダムニュース／第4回プログラムコンテスト特別参加賞当選者発表①〉第4回プロコンにたくさんの応募をありがとう！　投稿したプログラムがノミネートされなくて残念な思いをしても、これからもファンダムにキミが作ったプログラムを送ってきてほしい。では、すでに送ってある特別参加賞のMファン特製テレカの当選者を発表します。〈北海道〉臼木一弘・川原竜志・今村秀樹・小笠原偉〈青森県〉村林恒・小倉智和⇨（次のページにつづく）

MSX MSX2/2+ RAM8K BY SILVER SNAIL

階段10×2

遊び方は37ページにあります

```
1 SCREEN1,3:WIDTH32:COLOR15,1,1:DEFINTA-
Z:KEYOFF:VPOKE8204,238:FORI=ØTO4:A$="":F
ORJ=1TO16:A$=A$+CHR$(255-ASC(MID$("ててつよ♠
キキまちへへフ°°°マヌヌヌまマッッヌぬヒラララマそマてて」キ♠よよろテロロけん
んんるむむむろるれれむものゆゆゆるわるてててらチえカン♠らユえてららら",I*1
6+J,1))):NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT:Q=15
2 W=1:E$=CHR$(27):FORI=1TO23:GOSUB9:NEXT
:X=15:Y=22:ONSPRITEGOSUB8:SPRITEON
3 IFY=27THEN8ELSES=STICK(Ø):X=X+(S=7ANDX
>-1)-(S=3ANDX<3Ø):IFVPEEK(6145+X+Y*32)=9
9THENY=Y-1:PUTSPRITE1,(X*8+Ø^Z*6,(Y-(Y=5
))*8-25),5,1+Z*2:IFY=5THENT=T+1:GOSUB9
4 O=O+N:P=P+M:IFVPEEK(6177+X+Y*32)<>99TH
ENY=Y+1:PUTSPRITE1,(X*8+Ø^Z*6,Y*8-25),5,
1+Z*2:IFVPEEK(6177+X+Y*32)<>99THEN7
5 IFVPEEK(6146+X+Y*32)=99THENZ=ØELSEZ=1
6 PUTSPRITE1,(X*8+Ø^Z*6,Y*8-25),5,Z*2
7 N=N*((O<ØORO>24Ø)*2+1):M=M+1:PUTSPRITE
Ø,(O,P),8,4:IFM>1ØAND(P>152ORRND(1)<.1)T
HENN=RND(1)*17-8:M=-M+1:GOTO3ELSE3
8 PRINTE$"Y,+GAME  OVER":POKE-869,1:RUN
9 Q=Q+W:Y=Y+1:PRINTE$"Y +"T"だん"E$"Y! "E
$"L":LOCATEQ,1:PRINT"c":IFQ=1ORQ=3ØORRND
(1)<.1THENW=-W:RETURNELSERETURN
```

ほらね

【SILVER SNAIL】

わけのわからないことを書くな、といわれたのでちゃんと書きます。
わけのわからないことを書くな、といわれたのでちゃんと書きます。
あけましておめでとうございます。
あけましておめでとうございます。
ほらね。
ほらねったら。

変数の意味

スプライト座標

O、P……ホッピングマンの座標

M、N……ホッピングマンの移動増分

X、Y……プレイヤーキャラの座標⇨×8して使用

テキスト座標

Q……最上行の階段のX座標

W……最上行の階段の進行方向

Z……プレイヤーキャラの向き（0＝右、1＝左）

その他の変数

A$、S……汎用

E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る

I、J……ループ用

T……スコア(スクロール回数)

■スプライト面番号

0　ホッピングマン

1　プレイヤーキャラ

■スプライトパターン番号

0　プレイヤーキャラ1右向き

1　プレイヤーキャラ2右向き

2　プレイヤーキャラ1左向き

3　プレイヤーキャラ2左向き

4　ホッピングマン

プログラム解説

1 初期設定

●画面初期設定●整数形宣言●階段の色設定⇨前景色も背景色も灰色にして四角いブロックを表現●スプライトパターン定義●階段X座標初期化

2 ゲーム画面表示

●変数初期化●表示位置指定のエスケープシーケンス設定●階段1画面分表示●スプライト衝突時の割りこみ先指定・許可

3 移動

●画面の下への落下によるゲームオーバー判定●スティック入力●X座標移動計算●移動先が階段かの判定⇨階段なら1段昇り、プレイヤーキャラ1を表示／Y座標が5ならスクロール

4 落下

●ホッピングマン移動計算●プレイヤーキャラ移動先の下が階段でなければ落下、プレイヤーキャラ1を表示／落下先の下が階段でなければ行7へ分岐

5 方向判定

●プレイヤーキャラの右側に階段があるかの判定⇨階段の位置によりプレイヤーキャラの向き設定

6 スプライト表示

●プレイヤーキャラ2の表示⇨これによりアニメーション効果が得られる

7 ホッピングマン移動

●ホッピングマンの移動増分計算●ホッピングマンの表示●ホッピングマンの移動増分変更判定⇨判定があれば、移動増分の更新／行3へ飛ぶ／変更しなければなにもせず行3へ飛ぶ

8 ゲームオーバー

●ゲームオーバーメッセージ表示●STOPキーを押した状態にする●リプレイ

9 スクロールサブ

●階段とプレイヤーキャラの座標更新●スクロール処理⇨エスケープシーケンスの1行挿入を使った処理(スコア表示／新しい階段の表示を含む)●階段が画面の端までいくか、乱数の値により階段の方向切り換え判定⇨判定があれば階段の方向切替／もとの処理にもどる

補足

このプログラムでは、ホッピングマンが画面の外にはみ出したときにたまたまホッピングすると、しばらく画面内にもどれなくなることがあった。

行7のはじめにある「N=N＊～」の部分で、ホッピングマンが画面からはみだしたときにX座標移動増分を反転させているが、ホッピングマンのX座標は調整していないので、変なことが起こるのだ。

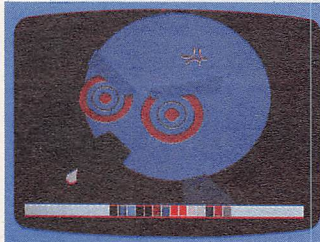
この部分を修正すると1画面には収まらなくなるので、作者は直さなかったのかもしれない。

これが気になる人は、行7の「M=M+1」のまえに、O=-O*(O>ØANDO<24Ø)-24Ø*>239)：を追加すればいい。これで画面の外に出なくなる。

〈ファンダムニュース／第4回プログラムコンテスト特別参加賞当選者発表②〉〈岩手県〉佐藤勝利〈宮城県〉古澤充〈秋田県〉高尾英正〈福島県〉石川幸生〈栃木県〉五十嵐一頼〈埼玉県〉林委彦・寄本和寿・丸林孝通・木村栄一・広瀬俊明〈千葉県〉大橋良輔・辻川和広・野々村優・佐藤由健・伊藤隆〈東京都〉原田明和・丸野慎一郎・山下拓也・横沢和明・石神健・芦田浩一・山本泰久〈神奈川県〉花岡朋和・森貴之・田村太⇨(次のページにつづく)

MSX 2/2+ VRAM64K　BY 松岡一孝

PIKASOL'90（ピカソル）

遊び方は38ページにあります

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN5,Ø:DEFINTA-Z:SPRITE
$(Ø)="♠":ONKEYGOSUB4,5,6,7,8,9,1Ø,11,12,
13:DEFUSR=342:DEFFNC=VAL(INPUT$(1)):C=15
2 OPEN"GRP:"AS#1:LINE(Ø,199)-(256,22Ø),1
5,BF:FORI=1TO15:LINE(I*8+7Ø,2ØØ)-(I*8+76
,21Ø),I,BF:NEXT:FORI=1TO1Ø:KEY(I)ON:NEXT
3 PUTSPRITEØ,(X,Y),15,Ø:S=STICK(Ø):X=X+(
(S>5AND9>S)-(S>1AND5>S)):Y=Y+(((S=1ORS=2
)ORS=8)-(S>3AND7>S)):U=USR(Ø):ON-(STRIG(
Ø)=Ø)GOTO3:PSET(X,Y),C:GOTO3
4 A=X:B=Y:PUTSPRITE1,(A,B),8,Ø:RETURN
5 LINE(X,Y)-(A,B),C:RETURN
6 CIRCLE(A,B),SQR((X-A)^2+(Y-B)^2),C:RET
URN
7 BEEP:I$=INPUT$(1):IFINSTR("Ss",I$)THEN
BSAVE"G.5",Ø,27135,S:RETURNELSEIFINSTR("
Ll",I$)THENBLOAD"G.5",S:RETURNELSERETURN
8 PAINT(X,Y),C,C:RETURN
9 C=POINT(X,Y):BEEP:RETURN
1Ø LINE(A,B)-(X,Y),C,B:RETURN
11 LINE(A,B)-(X,Y),C,BF:RETURN
12 BEEP:U=USR(Ø):COLORC:I$=INPUT$(1):DRA
W"BM=X;,=Y;":PRINT#1,I$:X=X+8:RETURN
13 U=USR(Ø):COLOR=(C,FNC,FNC,FNC):RETURN
```

プログラマからひとこと

一発で通過

【松岡一孝】ある日、実力テストも終わり、安心しきっていたところへ飛びこんできた、不幸の(おっと、手が滑った)いや幸運の速達。投稿してから2週間しかたっていないのに、変だなあ、と開けてみるとPIKASOL(1画面バージョン)の採用通知。べつにうれしくないわけじゃないけど、他人のまわしで相撲を取ったみたいで(苦笑、塚本さん勝手にごめんなさい)まあ採用確率10%の狭き門を一発で通過したんだからいいか。塚本さん(PIKASOL原作者)、本当にすみません。

変数の意味

スプライト座標

A、B……サブカーソルの座標
X、Y……カーソルの座標

その他の変数

C……描画色
FNC……入力された文字を数値に変換するユーザー定義関数
I……ループ用
I$……キー入力用
S……スティック入力用
U……USR関数呼び出し用

プログラム解説

1 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数の整数型宣言●カーソルのスプライトパターン定義●ファンクションキー入力時の割りこみ先指定●USR関数定義⇒キーバッファクリア●入力された文字を数値に変換するユーザー定義関数定義●描画色設定

2 画面作成

●グラフィック画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面への文字表示準備●パレットボード表示●ファンクションキー入力時の割りこみ許可

3 カーソル移動

●カーソルのスプライト表示●スティック入力●カーソルの座標計算●トリガー入力がなければ行3へ分岐●カーソルの位置にドットを置く●行3へ飛ぶ

4 サブカーソル設置(F1)

●現在位置にサブカーソルを表示●もとの処理にもどる

5 線を描く(F2)

●カーソルとサブカーソルを結ぶ線を描く●もとの処理にもどる

6 円を描く(F3)

●サブカーソルの位置を中心とし、カーソルの位置を通る円を描く●もとの処理にもどる

7 セーブ、ロード(F4)

●効果音●キー入力判定⇒入力により画面のセーブ、ロード処理をおこない、入力が範囲外ならなにもしない●もとの処理にもどる

8 ペイント(F5)

●現在の描画色で塗りつぶす●もとの処理にもどる

9 描画色変更(F6)

●カーソルの位置の色を検出して描画色に設定●効果音●もとの処理にもどる

10 四角を描く(F7)

●サブカーソルとカーソルを対角とした四角を描く●もとの処理にもどる

11 塗りつぶしの四角(F8)

●サブカーソルとカーソルを対角とした塗りつぶしの四角を描く●もとの処理にもどる

12 文字の表示(F9)

●効果音●USR関数呼び出し●表示する文字の入力●入力された文字をカーソルの位置に表示●カーソルの座標更新●もとの処理にもどる

13 パレット切り換え(F10)

●USR関数呼び出し●描画色のパレット切り換え●もとの処理にもどる

〈ファンダムニュース／第4回プログラムコンテスト特別参加賞当選者発表③〉〈神奈川県〉内藤竜治・鈴木朝夫・宇引健・吉川忠彦・大辻大・田中新一・新井将司〈長野県〉木谷忠博・木内靖〈新潟県〉塚野広考・森内俊爾・宮越浩弥〈福井県〉兜友和〈静岡県〉曽根辰也・平野伊都郎・今村彰歳・上野純孝・角谷広昭〈愛知県〉守山多門・佐田國慎二郎・佐藤勘治・白木伸征・森田利夫〈三重県〉岸田益治・平田慎之助・小林由幸・島幸司⇒(次ページにつづく)

MSX MSX2/2+ RAM8K BY YIS

最後に笑うのは わ・た・し

遊び方は38ページにあります

注意 行1にある「■」、「※」、「Ⓐ」はキーボードからは直接打ちこめない文字です。それぞれ、KEY1, CHR$(255)、KEY2, CHR$(254)、KEY3, CHR$(160)を実行して、「■」はF1キー、「※」はF2キー、「Ⓐ」はF3キーで打ちこますが、「■」以外は見えません。

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN1,0:WIDTH14:KEYOFF:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="■♥♥♥♥♥♥■":SPRITE$(1)="8!※※※!8":FORI=1TO8:VPOKE823+I,ASC(MID$("♥C?#+#}Ⓐ",I)):NEXT:VPOKE8195,239:VPOKE8204,195:A(0)=10:A(1)=21:B(0)=5:B(1)=16
2 LOCATE,4:PRINTSTRING$(196,103):FORI=5TO16:LOCATE1,I:PRINT"XXXXXXXXXXXX":NEXT:PRINT:PRINT:X(0)=15:X(1)=16:Y(0)=10:Y(1)=11:C(0)=1:D(1)=-1:PLAY"SM1000005"
3 E=0:FORI=0TO1:X=X(I):Y=Y(I):A=A(I):B=B(I):A=A+C(I):B=B+D(I):S=STICK(I):X=X+(S>5ANDS<9ANDX>10)-(S>1ANDS<5ANDX<21):Y=Y+((S=1ORS=2ORS=8)ANDY>5)-(S>3ANDS<7ANDY<16):PUTSPRITEI,(X*8,Y*8),7+I,0
4 IFSTRIG(I)THENV=6144+X+Y*32:IFVPEEK(V)=28THENVPOKEV,103ELSEVPOKEV,28
5 IFVPEEK(6144+A+B*32)=103THENN=48+I*4:PLAY"L64N=N;":A=A-C(I):B=B-D(I):SWAPC(I),D(I):IFI=0THENC(I)=-C(I)ELSED(I)=-D(I)
6 PUTSPRITEI+2,(A*8,B*8),7+I,1:X(I)=X:Y(I)=Y:IFA=21-I*11ANDB=16-I*11THENE=E+I+1
7 A(I)=A:B(I)=B:NEXT:IFE>0THENELSE3
8 PRINTE"P「ｶﾞｯﾊｯﾊｯ!」":PLAY"L16GFR16F-R16EDR16C":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

変数の意味

スプライト座標

A、B……ボールの座標⇨×8して使用

A(n)、B(n)……ボールの座標保存用

C(n)、D(n)……ボールの移動増分

X、Y……わくの座標⇨×8して使用

X(n)、Y(n)……わくの座標保存用

その他の変数

E……勝者判定用

I……ループ用

N……効果音用

S……スティック入力用

V……ボールの移動先にある文字のVRAMアドレス

プログラム解説

1 初期設定

●画面初期化●変数型宣言●わくとボールのスプライトパターン定義●ブロックのキャラクタパターン定義●床とブロックのキャラクタの色設定●各プレイヤーのボールの座標設定

2 画面表示

●ゲーム画面表示●各プレイヤーのわくの座標、ボールの移動増分設定●PSG初期化

3 ボール、わく移動

●勝者判定フラグ初期化●わくとボールの座標設定●ボール移動●スティック入力●わくの移動計算●わくの表示

4 ブロックを出す

●トリガー入力判定⇨入力があればわくの位置にある文字のキャラクタコード判定⇨わくの位置が床ならブロックを置く／ブロックなら床を置く

5 ボールの方向転換

●ボールの移動先にある文字のキャラクタコード判定⇨移動先にブロックがあれば効果音／ボールの座標をもどす／ボールの移動増分更新処理

6 ボール表示

●ボール表示●わくの座標保存●ゴールしたかの判定⇨勝者判定用変数設定

7 クリア判定

●ボールの座標保存●ゴールしていなければ行3へ飛ぶ

8 結果報告

●メッセージ表示●効果音●リプレイ(トリガー入力)

プログラマからひとこと ゼビ文字で書きました 【YIS】

〈日本語訳〉ゼビ文字とはいったいなんなんだろう。人間をなめきった四角形で形成された文字。読みづらい。それはいまみんながいちばん実感していると思います。ナムコはMSXをなめとる。けっきょくなんだったんだゼビ文字とは。念のためいっておくが、私は地球人だ。

※編集部注：ゼビ文字が人間をなめきっているなら、ゼビ文字でコメントしてくるYISは編集部をなめている？

〈ファンダムニュース／第4回プログラムコンテスト特別参加賞当選者発表④〉〈三重県〉松坂緑貫〈滋賀県〉温井和也〈京都府〉奥野智也〈大阪府〉杉本崇行・小川章・森永年彦・札辻学・阿部利孝・矢野真士・轟原正義・清水貴光・岩橋政和・植野徳仁・吉水一博・寺本五樹・桑野和之・岩橋政和・田中猛彦・水口達広〈兵庫県〉寺西浩郎・田路昌也・田村充雄・山田光二・谷孝大〈奈良県〉米田伸吾〈和歌山県〉石田太輔・中西英之⇨

(次のページにつづく)

MSX MSX2/2+ RAM8K BY アドレス

HEBI-P（ヘビピー）

遊び方は39ページにあります

注意 行1にある「■」はカーソルキャラクタです。KEY1, CHR$(255)を実行すれば、F1キーで打ちこめます。

```
1 SCREEN1,0,0:COLOR15,0,1:KEYOFF:WIDTH32
:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="く~°ろゆへrく":FORI=1T
O16:VPOKE703+I-(I>8)*56,ASC(MID$("ォヨA♣A♣
kユロ■fテテf■ロ",I,1)):NEXT:V$=STRING$(30,88)
2 VPOKE8203,RND(1)*14+2:CLS:PRINTV$;:FOR
I=0TO20:LOCATE30,I:PRINT"XXXX";:NEXT:PRI
NTV$:FORI=0TO30:VPOKE6176+(RND(1)*19)*32
+RND(1)*28,88:NEXT:FORI=8TO12:LOCATE16,I
:PRINT" ":NEXT:S=-1:X=132:Y=100:P=0:Q=-3
3 VPOKE6244+INT(RND(1)*15)*32+RND(1)*24,
96:LOCATE6,23:S=S+1:H=H-(S>H):PRINTUSING
"HI-SCORE:## SCORE:##";H;S:
4 T=STICK(0):T=(T=3)-(T=7):P=P+(Q¥3)*T:Q
=Q-(P¥3)*T:X=X+P:Y=Y+Q:PUTSPRITEA,(X-4,Y
-4),9-AMOD2,0:A=(A+1)MOD4:VPOKE8204,11-A
:W=6144+(Y¥8)*32+X¥8:V=VPEEK(W):IFV=96TH
ENVPOKEW,32:BEEP:GOTO3ELSEIFV=32THEN4
5 IFSTICK(0)=1THEN2ELSEBEEP:GOTO5
```

プログラマからひとこと　あだ名の「○○ピー」

【アドレス】このゲームは専門校のパソコンで開設され、そこでテトリスを作るまではクラスメイトに好評のあった作品でした。その学校のクラスメイトが作ったゲームにヒントを得、以前ここに掲載されました「Mr. HEB I の冒険」の「HEBI」と、彼のあだ名「OOピー」の「ピー」をとり「HEBI-P」と名付けました。学校で作ったのは、ヘビの長さや小回りの効き具合などが設定でき、自分自身の体に当たっても死んでしまうというものでした。そのパソコンに比べドット数など劣るので、一度目にMSXに移植して作ったものは仕上がりがだいぶ違う感じになってしまいました。今度このゲームの続編を作るかも知れません。今度はヘビではなくフロッグ(蛙)。ブルーストーンを動かすアクションパズルでディスク1枚分の容量を要する。すると名前は「フロッピー」かな?　でもそれは冗談です。ところでこのゲーム、スピードが増すのはバグです。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ヘビの座標
P、Q……ヘビの移動増分

その他の変数

A……エサの色切り換え用
H……ハイスコア
I……ループ用
S……スコア
T……スティック入力用
V……ヘビの移動先にある文字のキャラクタコード検出用
V$……画面作成用⇨上下の壁表示用※リスト短縮のため
W……ヘビの移動先にある文字のVRAMアドレス

プログラム解説

1 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●1行に表示できる文字数を32に設定●変数を整数型に宣言●ヘビのスプライトパターン定義●壁とエサのキャラクタパターン定義●枠表示用変数設定

2 ゲーム画面作成

●壁の色を乱数により設定●画面消去●ゲーム画面作成※ヘビが登場する部分には壁を置かないようにしている●スコア、ヘビの座標、移動増分設定

3 エサを置く

●乱数によりエサの表示●スコア加算●ハイスコア更新●スコア、ハイスコア表示

4 ヘビ登場

●スティック入力●入力によりヘビの移動増分計算●ヘビの座標更新●ヘビのあたま表示⇨しっぽをあたまの位置に表示することで移動を実現●エサの色切り換え用変数設定●エサの色設定●ヘビの移動先にある文字のVRAMアドレスを計算し、キャラクタコードを検出する●エサをとったかの判定⇨判定があればエサ消去／効果音／行3へ飛ぶ／移動先が空白かの判定⇨空白なら行4へ飛ぶ

5 ゲームオーバー

●スティック入力判定⇨上がおされれば行2へ飛ぶ／そうでなければ効果音／行5を繰り返す

補足

このゲームでは、ヘビのスピードが速くなることがある。

移動増分の計算のバグ(といったら語弊があるかもしれないが)によって、ある条件を満たすと移動増分の値がおかしくなってスピードが増すのだ。

増分PとQの計算の条件がちがうのが原因なので、気になる人は、行4の「X=X+P」の前に「P=P+(Q¥3)*T:」を入れれば、ヘビのスピードが変化しなくなる。

また、この計算式のミスにより、どちらかのキーを押し続けたときのヘビの描く軌跡が完全な円でないこともわかった。

やはり移動増分を配列にいれておき、キー入力によって配列の添字を変えて使用するのがいちばんいいだろう。

〈ファンダムニュース／第４回プログラムコンテスト特別参加賞当選者発表⑥〉〈島根県〉三島幸司〈広島県〉藤田洋志・藤田純教・貫目浩二・小山田英之〈愛媛県〉藤田信一〈高知県〉宇治郷秀行・山本哲〈福岡県〉矢津田俊一・立花弘史・竹田賢二〈佐賀県〉杉本整映〈大分県〉水田孝信・長尾泰秀・沖本正朋〈沖縄県〉泉浩三(敬称略)。

MSX MSX2/2+ RAM8K BY Nu～

なわとびしよ!

遊び方は39ページにあります

注意 このプログラムではワークエリアを一部変えています。ほとんど影響ありませんが、他のプログラムを走らせるときは、念のため、いったんリセットしてからにしてください。

```
10 M$="なわとび゛しよ!":DEFINTB-Z:COLOR15,4,0:CLS:INPUT"なんにん";N$:N=VAL(N$):IFN>3THEN10
20 SCREEN3,3:OPEN"GRP:"AS#1:N=N-1:SPRITE$(0)="_?¥¥wa?っゆろ??p?p?ぃタたたたねホせわりタタたタたタ"
30 FORI=0TO4:READV(I),A:POKE&HF3D6,V(I)*8:CLS:VDP(4)=V(I):CIRCLE(128,164),128,15,-(I>2)*3.14,-(I<3)*3.14,A:NEXT
40 DRAW"BM16,32":PRINT#1,M$:FORI=0TON:X(I)=I*32+80:PUTSPRITEI,(X(I),159),,0:F(I)=1:Y(I)=0:NEXT:PLAY"L4S11M888N77"
50 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN50ELSES=SGN(STICK(0))*S:LINE(0,32)-(255,64),4,BF:SOUND7,56:FORI=0TON:SOUNDI+8,15:NEXT
60 FORI=0TO7:VDP(4)=V(ABS(I-3)):FORJ=0TON:IFF(J)=1ANDSTRIG(J)THENF(J)=0
70 IFF(J)=0THENY(J)=Y(J)+8:IFY(J)=24THENF(J)=1:Y(J)=0
80 PUTSPRITEJ,(X(J),159-Y(J)),15:SOUNDJ*2,Y(J)*2:NEXT:FORJ=0TO200-S:NEXT:NEXT
90 IFF(0)+F(1)+F(2)=0THENS=S+2:IFS<200THEN60ELSEM$="やった!!!":S=0:GOTO40
100 FORI=0TO4:FORJ=0TON:PUTSPRITEJ,,15-V(I)*F(J):BEEP:NEXTJ,I:M$=STR$(S¥2)+"かい":GOTO40:DATA0,.6,2,.4,4,.1,5,.1,6,.2
```

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……ロボットくんのX座標とY座標増分(nはプレイヤー番号)

その他の変数

A……楕円(だえん)の比率
F(n)……ジャンプフラグ
I、J……ループ用
M$……メッセージ表示用
N……入力された人数−1
N$……人数入力用
S……なわを跳んだ回数
V(n)……ディスプレイページの番号が入る

プログラム解説

10 人数入力

●メッセージ設定●一部の変数を整数型に宣言●画面の色設定●画面消去●プレイヤーの人数入力●入力の範囲外判定⇨3より大きければ入力のやり直し

20 画面初期化

●画面モード、スプライトサイズ設定●画面をファイルとして開く⇨グラフィック画面への文字表示準備●ロボットくんのスプライトパターン定義

30 ゲーム画面作成

●ゲーム画面作成ループ開始●なわを描くページと楕円の比率データ読みこみ●ワークエリア書き換え⇨アクティブページの切り換え●画面消去●VDPレジスタ設定⇨ディスプレイページの切り換え●なわの表示⇨読みこんだ比率の楕円の一部を画面に描く●ゲーム画面作成ループの繰り返し、終了

ファンダムをみてビックリ

【Nu～】自分で言うのも何ですが、私のけんだまはプロ級と自負しております。そんなわけで、けんだまをシミュレートしたプログラムに悪戦苦闘していた私でした。ところが、Mファン12月号のファンダムをみてビックリ、「けんだま」が載っているではありませんか/さっそく打ちこんでみました。おもしろい。良くできている。かなり入れこんで遊びました。Otan Softさんありがとう。恒例によりイラストは娘によります。

40 ロボットくん登場

●メッセージ表示●ロボットくんのX座標設定●ロボットくん表示●ジャンプフラグとY座標増分初期化●効果音

50 ゲーム開始入力

●リターンキー入力判定⇨入力があるまでこの行を繰り返す●入力があれば跳んだ回数設定●メッセージ消去●PSGレジスタ設定

60 なわアニメーション開始

●画面切り換えループ開始●VDPレジスタ設定⇨ディスプレイページ切り換え●各プレイヤーのジャンプ入力判定⇨判定があればジャンプフラグ設定

70 ジャンプ処理

●ジャンプしているかの判定⇨判定があればY座標増分更新/ジャンプ終了判定⇨判定があればジャンプフラグとY座標増分を初期化

80 ロボットくん表示

●ロボットくん表示●画面切り換えループ繰り返し、終了

90 クリア判定

●全員跳べたかの判定⇨全員ジャンプしていれば跳んだ回数更新/100回跳んだかの判定⇨まだなら行60へ飛ぶ/クリアメッセージ設定/行40へ飛ぶ

100 ゲームオーバー処理

●ひっかかったロボットくんをフラッシュさせる●効果音●跳んだ回数メッセージ設定●行40へ飛ぶ●ページ番号と比率データ(行30で読みこみ)

補足

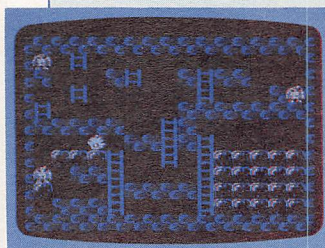
このプログラムでは、SCREEN3のページ切り換えというテクニックを使っている。行30の「ワークエリア書き換え」という部分がそれだ(POKE～の部分)。

SCREEN3のページ切り換えは、SCREEN1のように、パターン名称テーブル(画面に表示される文字が格納されるVRAM)を切り換えるのではなく、パターンジェネレータテーブル(文字の形のデータが格納されているVRAM)を変えておこなうのだ。

これは、SCREEN3の場合、パターン名称テーブルの内容が固定されていて、線や点が描かれたときの情報は、パターンジェネレータテーブルのほうに格納されるためだ。

●12月号ソフトプレゼント当選者 ①『サークII』=〈山口県〉万代幸広〈広島県〉桃下貴史〈徳島県〉川北優/②『FRAY(ターボR専用版)』=〈兵庫県〉山本智幸〈岡山県〉高木大輔〈茨城県〉池田太子/③『シードオブドラゴン』=〈大阪府〉桑田勝弘〈三重県〉佐波正人〈和歌山県〉倉田圭吾/④『野球道II』=〈三重県〉佐藤圭〈埼玉県〉三宅琢也〈秋田県〉安田幹生

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY アドレス

ICE MAN（アイスマン）

遊び方は40ページにあります

```
10 SCREEN1,2,0:COLOR15,0,1:KEYOFF:DEFINT
A-Z:WIDTH32:PLAY"V15T150S0M2999905L8","V
15T150S0M2999905L8":FORI=1TO5:A$(I-1)=MI
D$("  y`h)*#$@(",I*2,2)+CHR$(31)+CHR$(29
)+CHR$(29)+MID$(" y h`)*%&px",I*2,2):NEX
T:FORJ=0TO15:M$=M$+"h`":NEXT:FORJ=0TO15
20 M$=M$+"`h":NEXT:FORI=384TO703:V=VPEEK
(I):VPOKEI,VORV/2:NEXT:E$=CHR$(27)+"Y":P
RINTE$"*+PLEASE WAIT":FORI=0TO13:READV$:
V=ASC(V$):FORJ=0TO7:VPOKEV*8+J,VAL("&H"+
MID$(V$,J*2+2,2)):NEXTJ,I:FORI=1TO12:VPO
KE8195+I,ASC(MID$(".pあああみみみGWTP@",I,1)):N
EXT
30 V$="01031F3F7F5FDFFF7B3717181F6F7738C
08838F0E6FCF8F0FFFE78FCE0D8B87001031F3F7
F5FDFFF7F3B1B1C1F0F000FC08838F0E6FCF8F07
FBEB87CE0C000C0070D0FDFFF7B1B19152E2E6D4
B0B0101E0B0F0F8FCDFBF9B68F474B692900000"
40 FORI=0TO95:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$
(V$,I*2+1,2)):V=0:FORJ=0TO1:V=V*16:V=VOR
VAL("&H"+MID$("084C2A6E195D3B7F",VAL("&H
"+MID$(V$,I*2+2-J,1))+1,1)):NEXT:VPOKE14
512-(I¥16)*16+IMOD16,V:NEXT
50 VPOKE6915,0:CLS:RESTORE220:FORI=0TO4:
FORJ=0TO10-I:LOCATE0,J:PRINTSPC(34)+MID$
("XXX XXX XXX   X   X X X X   X X  X   X
   X   X X X X  XX X  X   XX XX X X X 
XXX X X X X  X   X     XX XX X X XX  XXX
X XXX XXX   X   X  X  X   X",I*29+1,29)
60 NEXT:PLAY"G","B":NEXT:V=0:T=1:READT$:
FORI=0TO1:PRINTE$"/+"+MID$("PUSH SPACE
      ",V*10+1,10):FORJ=0TO90:IFSTRIG(
0)+STRIG(1)=0THENNEXT:I=0:V=-(V=0):NEXT
70 DEFUSR=342:VPOKE6915,0:CLS:FORI=0TO10
:PRINTM$;:NEXT:PRINTLEFT$(M$,63);:VPOKE6
911,104:PRINTE$" +"USING" STAGE ## ";T:P
LAY"O4AAR4ABO5CD4D4CO4BR8O5CCCO4B4O5CO4B
O5C2O5":K=0:X=ASC(MID$("¥DZRT¥RN¥F",T,1)
)-64:Y=ASC(MID$("N@@BRRR@@R",T,1))-64
80 FORI=0TO49:V=ASC(MID$(T$,I+1,1))-48:F
ORJ=0TO2:LOCATE((I*3+J)MOD15)*2+1,((I*3+
J)¥15)*2+2:W=VMOD4:PRINTA$(W):K=K-(W=3):
V=V¥4:NEXTJ,I:H=1:M=32:C=0:U=USR(0)
90 PUTSPRITE0,(X*8+8,Y*8+15),15,H-C:D=VP
EEK(6273+Y*32+X):I$=INKEY$:F=F=0:IFM<36A
NDD<36THENY=Y+2:GOTO120ELSEIFX<29AND(STR
IG(1)ORI$="X"ORI$="x")THENV=X+3:GOSUB160
100 S=STICK(0)+STICK(1):IFX>0AND(STRIG(3
)ORI$="Z"ORI$="z")THENV=X-1:GOSUB160
110 IFS=3ORS=7THENGOSUB180ELSEIFS=1THENG
OSUB170ELSEIFS=5THENGOSUB190
120 VPOKE8196,176+F*16:IFI$=CHR$(27)THEN
50ELSEIFI$=CHR$(13)THEN70ELSEM=VPEEK(620
9+Y*32+X):IFM<>35THEN90ELSEPUTSPRITE0,(X
*8+8,Y*8+15),,H-C:PLAY"AO6EO5","AE":LOCA
TEX+1,Y+2:PRINTA$(0):K=K-1
130 IFKTHEN90ELSEPRINTE$"+("USING" STAGE
 ## CLEAR @";T;"! ":PLAY"GGG#2GR4GGG#2GR
4GGG#R8GGG#R8GGABO6CR8O5BR8O6CO5":FORI=0
TO1:I=1+PLAY(0):NEXT:T=T+1:IFT<11THENREA
DT$:GOTO70
140 VPOKE6915,0:CLS:PRINTE$"7(CONGRATULA
TIONS!";:FORI=0TO12:PRINT:NEXT:FORI=0TO2
55:PUTSPRITE0,(I,120),15,IMOD2+4:PUTSPRI
TE1,(239-I,35),15,IMOD2:NEXT
150 VPOKE6915,0:V$="O4E4E4EGR4C4C4CER4O3
A4A4AO4CDC":PLAYV$+"E2DD2":PLAYV$+"O3B2A
A2O5":FORI=0TO1:I=PLAY(0)+1:NEXT:GOTO50
160 IFVPEEK(6208+Y*32+V)=32THENPLAY"A10"
,"C10":LOCATEV,Y+2:PRINTA$(4):RETURNELSE
RETURN
170 C=C=0:IFVPEEK(6209+Y*32+X)<41ORVPEEK
(6145+Y*32+X)>63THENRETURNELSEH=2:Y=Y-2:
RETURN
180 H=-(S=3)*4:C=C=0:IFVPEEK(6207+Y*32+X
+H)>41THENRETURNELSEX=X+H-2:RETURN
190 C=C=0:IFVPEEK(6273+Y*32+X)>63THENRET
URNELSEH=2:Y=Y+2:RETURN
200 DATA`C09F275F5F3F9FC0,h0CF9FCFAFAE4F
903,@3F60CE9EB8B0B0B0,(FC06C3C10101010D,
pB080808086C6603F,x0D0D0D1D797306FC,#000
32E2B715BEFD7,$70E044C48EDAF7EB,%AFD7A7D
786041C36,&F5AB75EB6120386C
210 DATA)7070707F75707070,*0E0E0EFE560E0
E0E,X0103030303037FFF,y817E424242427E81
220 DATAS00001T@F0P002d20@EEE5H000@I2`08
820C90200HE20D9020,000002PP032DD3P6<@P02
GADQ21AgP2`A@S6F@0Q62D0P2004P,00000@E900
0080`CE900108PE0H500390E=0800`08@E108004
230 DATA004`00DV0<00V5538P402@U0<B0P55>E
U4020W0<12U55CPP00,0800`F1000280DUP090P0
E902P0hOfP0802P058PFT0022T002,0040<F`P05
2DT50F`P0U2D45PF`00U2DT5PF`P05RDT50P0P00
240 DATA0000`WD=TEP40T`F000F603@b2H10H20
009EQ@0Q0P@0P02@0P,300002660024600E56003
0V002EV0`00V00P0V10`@V00@1V40,0<00038000
0803;F90192402820028600@V9200f9200F920PZZ
,30000BF10002100600I0U2T90W6PI0U2P90T2P90
PFU90U2P90P
```

当選者発表

●12月号ソフトプレゼント当選者　⑤『世界でいちばん君がすき！』＝〈東京都〉小糸英樹〈和歌山県〉岩脇淳〈兵庫県〉上野学／⑥『ディスクステーション12月号』＝〈新潟県〉竹内直也〈福井県〉野路昭宏〈千葉県〉青木正一／⑦『ピーチアップ７』＝〈兵庫県〉萬金禎広〈東京都〉森国松〈栃木県〉小林啓一／⑧『大航海時代』＝〈東京都〉宮崎敦〈東京都〉野村正義〈大阪府〉新井雅貴

変数の意味

スプライト座標

X、Y……アイスマンの座標⇨×8して使用

その他の変数

A$(n)……マップキャラ表示用文字列※nは「マップキャラ番号」参照
C……アイスマンの表示切り換え用⇨アニメーション効果用
D……アイスマンの下のマップキャラ識別用キャラクタコード
E$……表示位置指定のエスケープシーケンス用：CHR$(27)+"Y"が入る
F……金塊の色切り換え用
I、J……ループ用
I$……キー入力用
H……アイスマンの向き
K……金塊の残り数
M……アイスマンがいる位置のマップキャラ識別用キャラクタコード
M$……2行ぶんの壁(ステージ表示の準備処理で使用)
S……スティック入力用
T……ステージ番号
T$……ステージデータ
U……USR関数呼び出し用⇨キーバッファクリア
V、V$、W……汎用

■マップキャラ番号

0　空間(32)
1　壁(96)
2　ハシゴ(41)
3　金塊(35)
4　氷(64)

※マップキャラ番号は、A(n)の添字などで使用。カッコ内の数字はマップキャラ識別用キャラクタコード。各マップキャラは2×2文字で構成されていて、その左上の文字のキャラクタコードを識別用に使っている

■スプライトパターン番号

0　アイスマン左向き1
1　アイスマン左向き2
2　アイスマン右向き1
3　アイスマン右向き2
4　アイスマン上向き1
5　アイスマン上向き2

※各アイスマンのスプライトを切り換えることで、アニメーション効果を出している

プログラム解説

10〜40　初期設定
　10〜20　マップキャラ表示用文字列作成／2行ぶんの壁を変数に設定／太文字処理／キャラクタパターン定義／マップキャラの色設定
　30〜40　アイスマンのスプライトパターン定義
50〜60　ゲーム初期化(タイトル表示／変数初期化／トリガー入力待ち)
70〜80　ステージ初期化
　70　ゲーム画面作成／効果音／金塊の数初期化／アイスマンのスタート位置設定
　80　ステージデータの展開と表示／そのステージでの金塊の数設定／アイスマンの方向など設定／USR関数呼び出し⇨キーバッファクリア
90〜120　メインループ
　90　アイスマンの表示／キー入力受け付け／アイスマン落下判定処理／アイスマンの右側に氷を置くかの判定処理
　100　スティック入力受け付け／アイスマンの左側に氷を置くかの判定処理
　110　アイスマンの移動⇨スティック入力値により各処理サブを呼び出す
　120　金塊の色切り換え／ギブアップ判定⇨入力がESCキーならタイトルへ飛ぶ／リトライ判定⇨入力がリターンキーならそのステージのはじめから／金塊を取ったかの判定処理
130　ステージクリア判定／クリアメッセージ表示／効果音／オールクリア判定
140〜150　画面消去／オールクリアデモ／タイトルへ飛ぶ
160〜190　サブルーチン群
　160　氷を置く
　170　上移動
　180　左右移動
　190　下移動
200〜240　データ
　200〜210　キャラクタパターンデータ(行20で読みこみ)
　220〜240　ステージデータ(行60、130で読みこみ)

補足

　このプログラムでは、変数の切り換えが多く使われている。
　例えば、行60の終わりのほうの「V=-(V=Ø)」はØと1を切り換えるものだが、これは「V=1-V」とするほうがいいだろう。
　また、行90の2行目の「F=F=Ø」はØと-1を切り換えるものだが、行120のはじめの部分を見ればわかるように、ほんとうは0と16を切り換えたいのだ。したがってこの部分は、「F=16-F」または「F=-16-F」とするほうがいい。
　大事なことは、この2つの改善例は、同じ原則にしたがっているということだ。つまり、2つの値を切り換えたいときは、その2つがどんな値であろうと、切り換えの部分を、「変数=2値の合計-変数」とすればいいのだ。ただし、切り換え部分が実行されるまえに、2つの値のうち、どちらかを変数に設定しておくこと。

プログラマからひとこと　忘れかけたある日

【アドレス】この作品はけっこう自身があったのでプログラムを送った数日間はしょっちゅうポストの中をあけてみたりしていたのですが、そのうちあきらめて、12月号の欄外でも載ってないかとさがしてみたり「どうせこないのはわかってるんだからポストの中は絶対見ないぞ」と心に決めたりしてましたが、忘れかけたある日突然、採用との電話がかかってきてあわててポストの中を調べました。このゲームに太鼓判を押してくれたTKくん、どうもありがとう。彼の家でやったらエンディングにバグが見つかりあぶないところでした。

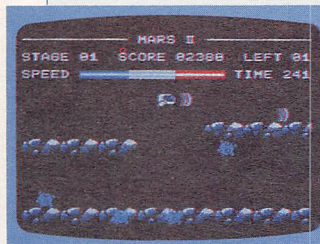
プログラム確認用データ

使い方は45ページ

10>oow6	20>UEa7	30>ASG5	40>oJi4
50>UHp5	60>tTv2	70>K5D6	80>A7a3
90>DXL3	100>GVdØ	110>7gJØ	120>VLr3
130>v1I3	140>Ylm1	150>lMb1	160>s8UØ
170>LiqØ	180>u9hØ	190>3HPØ	200>tPI4
210>S9fØ	220>MPA3	230>jLQ3	240>omg5

当選者発表　●12月号FFBプレゼント当選者　①『魔導物語・音楽館！』=〈富山県〉石井真樹〈神奈川県〉笹川まや〈東京都〉菅井裕治／②『ドラゴンクエスト1991年カレンダー』=〈北海道〉川村佳織〈福島県〉吉田智勇〈静岡県〉杉山祐樹

MSX MSX2/2+ RAM32K BY NAGI-P SOFT

MARSII（マース）

遊び方は35ページにあります

注意 このプログラムは、ほとんどがREM文形式のマシン語データで構成されています。データはアルファベットと数字、一部の記号で構成されているので、１文字ずつ確実に打ちこんでください。また、このプログラムを走らせると、CTRL＋STOPがきかなくなります。RUNするまえに、かならずセーブして保存しておいてください。プログラムを終了するときは、リセットしてください。

```
10 'nQk.6Ev92E.s.O..nJk.6EU/.TU/nIc.LyPU
JrjaDUymLwgvgwpB.ØA9S92Utm4iml2..k26.ApQ
.Ø26.k2U.8zBJU.V..1BEAIV.Ø./..UywApK.Ø4q
ml266k2M.ApQ.Ø2.6Ap.lQpy.8wmpRYmrxYVbzoF
chY//E1hgDAykn8TzG4nlm8UzTgVsxY481M.6l1v
nJf36Sf6nL136Mj7nL136Nv7nL13.E/.lQpz
20 'lQ2sOUhsgG1o6G.N.S./fwpK.Ø4qmQpklG58
mQpklG564F5XqEM6lHstYApB..23..bBZQLBZQIy
AApB..23..Y4.lfBHE.X2l1s.Ew.ØQ2EpE2.EALB
TwL/C.I9S92UxØ2U4E5U.OzBJU11bA.VjQvBeATB
jwIy.H8bqG2..Ø8cqHs1AefN6FHD6h1N8h1N2OU1
.I..tQLBL..V..1BEAL/sEYFeØDZlQpQ.A5V
30 'ØLsXtG2U6k46.ApK.Ø2.6Ap.lS3yAhHN6m9E
qQpOlG5UmQpklHebqQMknIo.nPz3nPz3CeTNVqwy
AdIbPmM.6enN6PP62OvN.G6.vPØjAejN6R9NRmBr
nJf36Sb7nL136Ef8nL136KUMCeTNlX1BHE.VTVUu
ehb49wpB.Ø2emgpklG2mmgpklHs/nNL5rG4iqRpi
.Bpy.QM6NwrFlHURrLs/tjXRjU5RRk5RRloU
40 '1OwmexYVwQvBeAT12gDR8h1N2FU.1UE4ØBpy
.Du.Dxr94/PRml.KrQg63hr9./PR6l1arFYB6Bwe
oBYF8.A/U.1BL..eoBYF8.g/U.1BL..eoBYF8/A/
U.1BL..VØxcC5iIVohZS6pMy5d4Ømnz9DwgzUwO.
LlM.8h1N4JvVtEMEmkgs7XfIqPQc1bXy/n.2zUAk
/HtYRlUeDVuFtUBLDV8EtUC5Vs94NFUJDVuF
50 'JnfHqM9a.pQy271a.MS5UgNpRwM2pF2S./Zr
4R2329DV6koUXW5HqLswzUUsØmhyDDtwmWH4RuwX
Rm29qV5V4.MElRLZ.Fs.nJk.sR2/5U.7.G..ukbf
kF1cCejNtj.D1kwDJnsDYZTJ1U.4.ns1YALBpE1/
gIwEx6Rj7U.FqAUNTUUXThoVfhbRPU1RNU42zUUs
2jv7A.tbtQrFlS2k/hpo.Rpo5Rpy.Bq46Bpr
60 '.Bpr5DssC/ryeR8vlazRNU5RTW1yU1UUnR53
A.XRTW4r61YM6Bpy.AM6tjXRRk1RRlnRBW..42Mg
nR53A.zRTW1yØ1.trHEUrHEU415RTU1ayBpr.Bpr
5Boq6..6hmUOrLsVhm.46QvCnOX5DDs48.bRRm5R
BW1s4.HRBW2.nLz3A/wVghZyzh2cØØ4qqLvyoG.D
rLs.RmDRTU3r6RzCnOX5rG4mqEMØrLs/lV1R
70 'Rk5yuHU2rHM.oF22.BoN2CYC/Bpy.DvF6/nh
LyNklXXRRk1RBU5crHMØ.CpTtUn4.xpr.lVVrLsØ
zV.U/xop.mVF43DRTUDK.wgzmnwjrMM/rLQ/zUUs
Cm4iqEM1tQo7li2kØ/22./YEwlUfSDs1mfj46SXC
nOX56ObNrLs1D.y47rQfDUØC7rTRBU6ErHM11lU2
rHM.oF22.BoN1Q6blØ4iqF2.4k2U.ApQ.Ø3l
80 '4/4cqQqJlQqJlHsknIo.DUPBEE2jtUFLDUDB
q.ØmJns2nRU.gW4fqLscØDs2C.bK//U3ziwc.Hlr
tj.D1kwDHkNVzUIs/UHyØXU//Ø4b46JjSApB.ØAy
1t3D/UØjnJM.2OrN4hM/7l6P4hs.7xevlgqflR2J
mib/nQX3km112E.6.E.6tQp8./bBHE.NnIo.sGA9
S92UvQYV./g461vFnIo.2EE.4F1pDUnBcU17
90 'LWBKulAOhwXBHE.X4DP75U.K.ns1YgrM.9BT
3G1p6S9NTbCvmHsk/U9fvKzfxQpB.D2X2DHfvKzf
2wYG6PkMnNL34iPk1kwD1wMknIo.mE2...hsgG1v
mE2.1.hsgG1vmQrhlR.F..wNnSr3o/2DwFbBvQLE
2E.D4QrhlQbfSyPsPmM.8GZutjUD1ky3Pk2.4.bB
GU1yRSj7rJM.SgMCjhVylUuuqØDRJU3ulVØy
100 'q5v429f7nNv56Hb8nL13DU9BZQQephZyza2
UyAqSll4hqFfK2ØQG4lfS.ØQGCØLBewIFeRYOlU2
b2VgOnU.b2W3l4AqJlQqJlG5TngqclwrólFX9nPz
36OTNTjs58/6wRmfEqF2..FYWoBbBKgL1Cw5BKgI
y.wqJlm34mUs4nL13ukM6lQqzlQ2EyGAB6CzBTwI
kywqSlwoclwCHkAqSlm5ungqclm2Q4nvFnIo.
110 '6E6PDV1BHE.X.E/.vJza1wpB..hsgG1o6Of
NTXoc/5T1SA2VoQfBQALBjwLBjwLB8AQVvwfBQAI
VzQfBQALBTwLOYw.y/wp/.SM2kUf56E..6eXNDUA
mehb1SA5BKgIVsxYCØ3MXLiIVeBZy6qtbhypGsH.
62EE.4EoUuAYB8/DR6ELO/ULRTU1RRkLR8l1q1G1
ltHedqLQfCeXNRm5RmgpklOwmrDDBJU5V6l2o
120 '4Et//UDBbk1y61Xtza.kxLQXuwpB.ØDf2Cj
7wn9JqQpSmDj7wuwmpRbBY.1vmTAy.H9TqG9UqTj
7ChLNhwH3lnfTqPT2UAXBchb76RPN/UBS6pPfSDs
Ø6.Murxar64hyza6s/QpSm/XWtRLyMG.25U.MHsR
j7U.FnggNLWBKsSIXTjs6A.IV6gkM.m2enCM5VKw
y.6lbtLvfzc.k/ZwK./YMØCp2LlM.hypGuy2y
130 '26JjDUØANns1Y6TBYk/ODAqH.3syØt1BYk1
FsGAH4XmyC.jJrS2XrLLyrLHzfl9f6kLØmgT7ChL
NDMR5Vs/j7U.FEgkN2RPN/UBy2WAHTV6X2uwG2l1
nmGfUqSJyVqwa./5CmlZS6pMy.gqH.3cwnNA.5Uw
yØQqH.C2X6i1NTjtWq/s.DUbBYkØjAhzNmNUc/.z
F..k9oE.AØx2...1F....oE...B2...ØM8.U2
140 '.....2..EE./..2....z.1w.Tl/442U6Ø/
V6Ø/VMK2U643VMK2U6Ø/VMK3V6Ø/WMa7WMW.UMK2
UMK2UMG.U642UMG.U642UMG.U6Ø.U6Ø/W646U6Ø/
V642UMG/V6Ø.UMG/V6Ø.UMG.UMK3V6Ø.U646UMW.
U642U6Ø/V643VMK3V643VMK2U6Ø.U6Ø/V6Ø.UMW/
W6Ø.UMG.U642UMG.U642UMG.U642UMK3VMG.U
150 '647WMa7W.6UNAHYtAØ/CEIR79J.UIox4J./
34Z/JIoUUIp//EoIUHp6UJ377FoR3IU.b4JF6FG/
ØFJBI61UUIYJ1Hp72.6MNIY3CGm.U63B1Hp736Ø.
UHY3BFE/g4JBIEIR36..V4/QL3lQL3lQL3lQL62p
/IZAUMØ.L3lQL3lQL3lQL3k/V43BIEIR361.U6Ø/
HEoxGFG.U6Ø.U6Ø.UH2J4JØ.k.82MIp/3FIE.
160 'hlVIGIp3.AgNHYZ1FG/1H2J/IUØ642BDHYR
GEJFJH23IGIxC6G2.uVUmA1.rØ8FCFJR2ICc.Flb
grdnSuyHfriG4ZsqHb6rWbC..cVaOzNOGui4LXND
hutSKZ7pCFJR2ICDSYMzUZhs..leGsiY5ZdOSYcP
YyDDYrdrYZtPSaDbUrjiH.4EOI37DF3J1FIEUEZY
UHY35GGpE63BDFZE.mlZ5EIp362xKFJ6.8/ZN
170 'HpJG62t/HIIUDm/TLpw.OFZPIp/1LG/IGJF
AFEØd4Jh3IoBR62BDHZF7HZJ3./UH1VsTDnxTvas
T1lAAØ...EB1PCzrwDBnMK9HA1.......DrlsS5V
wMloyT1U......D.63.cØ.U9yz........1x.UsS
5VsCQMY41F1U...1kØDHexTrxzE2Øz.......3Ug
9/EI3/EI3ØkgK.....C/kQ9Wsi9Wsi5/ks...
```

```
180 '6.3A5Xsw4kQrSrYq/YU52U.tTDnyTfnMkAm
VQD/Y.U1yP4lgP4ny..kØ.kwD.k6AØUg91kw9Økc
4Ø.YD1kY6/ew4x.KS/E23RUEq/DY1k.BL.zcØnk8
b.c2ØCk9x.S./f.3x.KU/Ik3..Fo/zU1k.CA.pU1
8.9s.h.ØU.6w.Tk/s.4g.Lk/E.2Q.D..p.ØU.7..
S.............62.U1yzDsD1ksC1EoA1.kA
190 '1.kA1.kAJAmrnDTAZwqonR1BvAohnbLC2/E
J3/EI3lEKØVEI3H6E3/II3/EL3/g85.cPØVQm2/E
J3/EI3lEKØVEI3FEJØVE82UcI3/II3.cJØVE823c
G8/6I3FEP5VYS3lEK8/M83kcKØVFO2VsI5VII3/s
K5VQI4O/W1GUC8.wc1WUB8.sc1mUE8.oc1WUD8.s
c1GUC8.oc1FEC3.wc2ØUF8/6c33.FI.oc1WUD  .
200 '8/2c23.F3/.I1lEC3.UIØ/E63.UIØ/E63.U
IØ.c2/EE3Ø/E63.UIØ/E63.UIØ/E6ØUE3/.I63.U
IØ/E63.UIØ/E63.U8/.I2/EUIØ/E63.UIØ/E63.U
IØ.c2/EE3ØVE83.cIØVE83.cIØVE8ØUQ3/kI73.Y
IØFE73.kI1/EA3.k8Ø.I6/EcIØVE83.cIØFE73.Y
IØEc4/EM3Ø/E63.UIØ/E63.UIØ/E6ØUE3/.IN
210 'ØVY84EcN3/sI5EcUØW.86.cU3/wI5EcS345
zMVI83EcJØVII3FEJØVE83.cIØVEI3/EIØVAIMTw
9ØUg8Økc93.gIØkc7ØUY8ØEc73.YIØEc6345z4F.
S2/ok5F.U4/wM5F.S4/Z64F.P2/kM5FUS2/oM5lU
U2Ø3U6V.V2Ø.M5lUSAØ.E5V.R4/gM4F.L6/YU5B/
V247V6/Ik3EUJØ/N.3n.LØ/Q63Y.JA/I63EUI
220 'E/6k2UUGØ/.k2.UEØ/Ik3EUJØ/J.3X.KØ/M
63Y.LA/Q63kULE/Qk3kUKØ/IEMF/V6.UkØ.U6Ø.V
.Ø1.6Ø.U6Ø2.3A.I6/EU3E.Ak.kU1Ø.Qk/kU5Ø.E
k/.U2Ø.F..n.1Ø.A6.o.ØA.66.UUØE.6k.UU/Ø.U
EMF.E2/.E3FIJ3FEI3/EL3lQLMV.E3FII3/QL4/U
N4FcO4lhW4FYS5VoR6Ø/W7WMc8ØQb8GZW...2
230 '/.A1/kRW4EEU4/w51mUP3ØAJ/kIJ6E2I5/A
X6lY/Øa6..mRrQzbwzjveJ8XyzTdI.EA5HkgJ8fr
.yDnyybGeJDfoy42.3...4M.sT5HspGVzTzzezbJ
e3CVI834Y1ck..D1kw5/kQ31kxLJpI3/.ED1kwD1
kw5/kwD1kwD/kQ3/EI3/..2...2/.w5/EI2/.I3/
EJ2/.E2/EI2/.E2/..5.................
240 '.........2.........................
.......................................
.........E.............................
.............................E....Ø
.U6Ø.U6Ø.U6Ø.U6Ø.U6Ø.kA1.U7ØEY6Ø6W6W.V6G
2U6W6W6ØEY7Ø.kA1.U6Ø.U61.kAØ.sC1UkD1k
250 'wC1syDXUwD1kkC1Us61.kAØ.U6Ø.U6Ø.U6Ø
.U6Ø..6Ø.U.Ø.U6..U6Ø..6Ø.U6Ø.U6Ø.U6Ø.tyT
btsØ.U6Ø.U6Ø.U6Ø.U1ks4/.MDKQPPVUqAynG159
XCEq4lglxRhaP4kk4wjk5zTvU1UQnTASwrgxnDK1
BaQgxzD1C.Myw1yDwrwØC7zUUkA1.AØ.U6Ø.UAØ.
UkA.k6A1.6Ø.UAØ.UkA.U61.U9Ø1.k1.U6Ø.U
260 '6Ø.UkA.UAØ.U6Ø1.kØ.k6A.k6A.UAØ.UFE2
......E25.k..U6Ø.UA1U.U641kM5/Xw......6.
.U.211lw5.kQDUC1sUS1.yDwD/rzzDlwz1z1.sDn
ssA1kTlw11lw11zzyzT1.yTvzzlzzTlzz5yzTUDX
UsDW.sDkT1kA/.E2/zzzszCØ.U61zBzwz.kA1.zz
zzjU.....zsØ.U6Ø.U6Ø.U6Ø.U6Ø.U6ØEY7ØE
270 'U6G2V6G.kA1.k6Ø6W6W6U8ØUc8Ø.U6Ø.U6Ø
.UCC.U615U6Ø.wMØ.UCC.U6Ø.U6Ø.Y/ØEU6Ø.Y/Ø
EU6Ø.U6Ø.kA1.sC1UwD1kyDXszDnwU6Ø.U6Ø.U6Ø
6U6G.W6Ø.U6Ø.6Ø.U66Ø.U6.U6Ø.U6./11nxzTxE
A/DXwzjH6c.35bnwuR4.SVDXwI8.2Ø2EDzDNsP92
Ø..6UØV/6IsQiDnpmOØØ2k..cI.62.kQC94..
280 'Y7Ø.U6Ø4M4ØEU6/UM4ØEY6/UM4/UY7Ø.M4/
UM6Ø.O4/UM4/UM./UU4Ø.U7Ø.U6/UM4/UY4..M4/
UM7Ø.U4/...U21.kM2.YVUM61FYL8X.M4XEYM2.U
k6EUGAO5VE66.I.6G/Uk6..EØ/6F8Ø3ZF2./.M74
U.U6E/68..YE/E.E2WØUM4/.62Ø..6..U6E2EV.W
6W6/2V2oY4ØUE..U...UYØFUk6/..3GcFMo2Ø
290 'Eo/c41GE./6.UUF6E.UM2W.EUM4/UM4/UM4
/UM4/UM4/UQ5/sS2/UM4/kQ5VsE4/UM5/kS5V.M4
1UsS5Xsy5VsC1UM4/UM4DUNy/Vs41UPy/UMØ.U6Ø
.U6Ø.UA1.U6W6U6Ø6W6Ø.W6W.U6W6UA1.U6Ø.U6Ø
.U6Ø.UC1Us.1syDU.sC1U.6Ø.U.1UsC..U6Ø.U6/
zvxcUrTNv.DnyzjewubE.TyzO6BrqSk1wzjvu
300 'jCdo.DnyzjewubE.TyzO6BrqSk1wzjvujCd
o.5zjqW1Rxbg.wDjvyvuys.1kg9ØksC1U.D1vyzi
yji..w9ØkgC1Us.1kg9ØksC1U.D1vyziyji..w9Ø
kgC1Us.1kyzjvjfuk.8Y/zk1zizw.zk1z.Dyvzk1
z.Dw.zvjz.Dw.zk1zizw.zk..........Dw.TU/
OKZdO..........................
310 'KZdOKZdOKZc.......................
......DxOKU/y.Dw.zk........1z.........Dy
.U6Ø.U6Ø.U6Ø.U6..E2/..Ø.U6./.E2..6Ø.U./.
E2..6Ø.U.2/.E..U6Ø..2/.E..6Ø.U6Ø.UD1ksAØ
.U6Ø.wD1Uk6Ø.U6Ø.kA1UsD1k.2V6G2U.V6G2V./
6G2V6.6Ø.U6ØEY6ØEY6Ø2V6Ø6Ø6Ø6W6ØEY6Ø6
320 'W6Ø6W6Ø.U6Ø.UDzzzzzzzjvxzvØkMK51ksT
zzzzzzzzzzzvyzjvyzjvyzTjvxjPgvDy51kwT5nw
zzzzzzzzzzzzzzzjvyzjvyzjvkwD1kwDTrxz1rxzT
rxzTrwD1kwD1kwD1rxzTrxzTrxzTrxzRpRJFExzT
rxrJpJ31kwD1kQ5/EIDTrxzRpRJFIJ.2........
...................E21/Ut.c8ØEIAX2cUØ.
330 'EKCKH9b1MB1cR5DDDj2RCLDbluxTjj4Ued4
QD2pD1zrzzzzjzzbzzDzvjzznzzrzyzzzzzzzzzvz
vzzzzwzxzzzzzzzzzzzzwTzz1zzzzzzjzlzzzzkTx
yzzzzsTzzzsØ.U6Ø.U6Ø.U6Ø.U6Ø.Y7Ø.W.W6U6E
2V6Ø6Ø6W.Y7Ø.U6Ø.kA1UsD1k../2F./2F...UM4
1UsS5kwDVsQD1VsT1ky5VkwC5VwD1sS5/kM4/
340 '.6Ø..6Ø.Y7Ø.V6G.W6W.U7aNUM4/UQ5/sS5
lwTbtzTq/UM4/UM4/twC/U6Ø.U6Ø.TbtyTbtyTU.
.zzzzzzw.zpdOKZdOKZdO.Dzzzzzz.Dzzzk1zzzz
z.Dzz.AD1kwD1KZdO.Dzzzk1zzk11kwD1kqØ.YDØ
EU4...4Ø.Y6/U.4/UU7ØEY7ØEY./UU7Ø.M./UU4.
.M6ØEU.Ø.M./cWNy7O7Ø.M.Ø.Y6..U4..O6aT
350 'WKUg.BzTrlzTrxw.xzTrxzTUvkzTrxzTrkz
jsDTrxz1rxzQ.VsiRibTbFsQ.VwTUPmw./k5Ølkv
huE5/kyBnixrClwD5trSubMu5./QrRyT5U.wDoRb
RngQ1sS13nhqvQuD1.BzTrlzTrxw.sDTrsCzjs.Q
DrxwDvywDkDTrxz1rxzQ.U6Ø.U6Ø..61.s5.s55t
yC/nyzUØ.UAXMb9mqdc8ØkA/WNØUU62WAX6O4
360 'Uc8EY61axjMG2V6G2d9Øsb6s5DvyzcØyjfu
4XC1mxjM.U6Ø.U7y/XdØTUD/6G2XkU6uFYNKBUDØ
.V6G.w2V6G1..U9e5eee.UsØ1U7ØEY7Ø.U6Ø.U61
iviviviuØijzzzzzzzzz.zjvyzjvyzbviviviviu
Øifeuifeøvis.kA1.kDzzzk/yTbtyzjvy.9euife
Øvis.kØkmwzAg9Øn.611kwØ.U9w.gAjDn9Økg
370 'kØkmwzAg9Økg9Økg9Øn..ØAX6mkU6A..9Øk
g9Økgk..g9Økg9Øn..2..Tvz.kA1.kA5zzk.....
.Ejzz......Ø3zjk2/ØFYN4H.lwz.kDy...1zzk.
.zk...Dzz..1z../YdAE2/Dk..Dzz......Ø3zjk
2/ØFYN4Fzjw1.kA1.kTzz....../Ø.Dzz..1z../
YdAE2/Dk..A15nw1.zs...Dzz..1z..Ø.U6Ø.
380 'U6Ø.UC1UsDXsy.Ø.c8Wce8mYde8mYc8G2d6
GYc8Gge8ad8mce8WUU.ØDXsC1UC1UkDXssDnwkDX
sUC1UU6C1Xsy1Uy1UyDXUs6C1Xsy1Uy1UyDXUs6Ø
.U6..U6..U6ØEU.Ø..6Ø.U6..E2..Ø.U.E2..U6.
.E2Ø/kyTbzzS9¥
390 CLEAR2ØØ,&HBEFF:DEFUSR=&HBFØØ:A$="21
4Ø2ØE5CD53ØØ2A76F678Ø1Ø7ØØØ9477E23B728F5
FE5C283DE5D62EFEØC38Ø8D6Ø7FE2638Ø2D6Ø687
876778B728ØA68AFCBØCØFF68Ø1ØF9456F5CA257
7D2FA3B25778C6Ø647D6Ø838Ø9473AØ6ØØ4F7AED
7953E118BAØ1A2191ØØCØE1CD59ØØC3ØØCØ"
400 SCREEN1,2,Ø:COLOR15,1,1:PRINT"PLEASE
 WAIT A MINUTE":FORI=ØTO98:POKE&HBFØØ+I,
VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:U=USR(Ø)
```

変数の意味

A$……展開用マシン語データ
I……ループ用
U……USR関数呼び出し用

プログラム解説

10〜380　REM文形式のマシン語データ
390　マシン語領域確保／USR関数定義／展開マシン語データ設定
400　画面設定／メッセージ表示／展開用マシン語書きこみ／USR関数呼び出し

マシン語解説

&HCØØØ〜&HCØØ2
ファンクションキー表示禁止
&HCØØ3〜&HCØØE
スプライトパターン定義
&HCØØF〜&HCØ2D
太文字処理
&HCØ2E〜&HCØ49
キャラクタパターン定義
&HCØ4A〜&HCØ66
キャラクタの色設定
&HCØ67〜&HCØ88
タイマー割りこみフック設定
&HCØ89〜&HCØ92
ハイスコア初期化
&HCØ93〜&HCØB6
タイトルの表示
&HCØB7〜&HC11B
ハイスコアの表示
&HC11C〜&HC13A
全ステージ共通初期設定
&HC13B〜&HC1E8
ステージ別初期設定
&HC1E9〜&HC217
スクロール判定
&HC218〜&HC265
星のスクロール
&HC266〜&HC2DA
仮想画面に画面を作成
&HC2DB〜&HC2F1
背景のスクロール
&HC2F2〜&HC311
画面表示
&HC312〜&HC32Ø
スピードの調整
&HC321〜&HC3E3
自機の移動
&HC3E4〜&HC424
ミサイルの移動
&HC425〜&HC4B3
敵移動と衝突判定
&HC4B4〜&HC4BF
スプライトアトリビュートテーブル転送
&HC4CØ〜&HC4DØ
スコアの表示
&HC4D1〜&HC521
ブレーキ処理とスピード表示
&HC522〜&HC53F
残りタイムの表示
&HC54Ø〜&HC559
VRAMの転送
&HC55A〜&HC56F
画面消去
&HC57Ø〜&HC57E
メッセージ表示処理
&HC57F〜&HC594
トリガー入力判定
&HC595〜&HC5AA
スコア表示サブ
&HC5AB〜&HC5BE
タイム表示サブ
&HC5BF〜&HC5DØ
時間待ちサブ
&HC5D1〜&HC6Ø8
衝突判定サブ
&HC6Ø9〜&HC623
スプライト衝突判定
&HC624〜&HC68E
ステージクリア処理
&HC68F〜&HC6BA
エンディング処理
&HC6BB〜&HC6EE
ミスした時の処理
&HC6EF〜&HC727
ゲームオーバー処理
&HC728〜&HC794
ハイスコア判定と名前登録処理
&HC795〜&HC79D
BGMスタート
&HC79E〜&HC7A7
BGMストップ
&HC7A8〜&HC7B2
効果音発生処理
&HC7B3〜&HC7C4
タイマー割りこみ処理
&HC7C5〜&HC85D
BGM演奏サブ
&HC85E〜&HC87F
BGMアドレスセット
&HC88Ø〜&HC8B5
効果音サブ
&HC8B6〜&HC8D5
仮想スプライトアトリビュートテーブル初期化用データ
&HC8D6
自機のY座標増分
&HC8D7
自機ジャンプカウンタ
&HC8D8〜&HC8E9
スティック用データ
&HC8EA〜&HCBØD
メッセージ格納エリア
&HCBØE〜&HCBAD
スプライトパターンデータ
&HCBAE〜&HCBB5
キャラクタパターンデータ
&HCBB6〜&HCBCD
キャラクタの色データ
&HCBCE〜&HCC21
PSGレジスタ設定用データ
&HCC22〜&HCC41
音の変化用データ
&HCC42〜&HCEBC
BGMデータ
&HCEBD〜&HCF13
効果音データ
&HCF14〜&HD9A1
ステージデータ

ワークエリア

&HD9A2〜&HD9A6
割りこみフック保存エリア
&HD9A7
ステージ数
&HD9A8〜&HD9A9
スコア
&HD9AA
自機の残り数
&HD9AB
スピード
&HD9AC〜&HD9AD
残りタイム
&HD9AE〜&HD9CF
仮想スプライトアトリビュートテーブル
&HD9DØ〜&HD9D1
読みこみアドレス
&HD9D2〜&HD9D3
スクロールカウンタ
&HD9D4
背景パターン
&HD9D5
BGM番号
&HD9D6〜&HD9DE
BGM演奏データアドレス保存
&HD9DF
効果音フラグ
&HD9EØ〜&HD9E1
効果音アドレス
&HD9E2
トリガー状態保存
&HD9E3〜&HDAØA
ハイスコアデータ
&HDAØB〜&HDDØA
仮想画面エリア

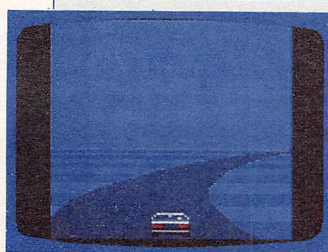
プログラマからひとこと

こちらクウェート

【NAGI-P SOFT】最近おもしろいシューティングがないと思う。そこでオススメするのがこの『MARSⅡ』。ところでイラクがクウェートに攻めこんだが、NAGI-P SOFTクウェート支社はだいじょうぶか……あっ電話だ。(ガチャ)「こちらクウェート支社、砲弾が……うわっ//(バリバリバリッ)ツー、ツー」……。

プログラム確認用データ

使い方は45ページ

1Ø>ØQ7A	2Ø>UxN9	3Ø>UYnA	4Ø>KTIA
5Ø>UkcA	6Ø>U3RA	7Ø>A67A	8Ø>eVr9
9Ø>oAgA	1ØØ>AEAB	11Ø>UTWA	12Ø>ØHmA
13Ø>efj9	14Ø>ovJ8	15Ø>UVm8	16Ø>e7AA
17Ø>Ue79	18Ø>Upu8	19Ø>ØM89	2ØØ>oqv7
21Ø>e1b8	22Ø>o1W8	23Ø>KBc8	24Ø>ePE7
25Ø>ATP9	26Ø>ØsØA	27Ø>ØAx8	28Ø>oU88
29Ø>Øam9	3ØØ>Ava9	31Ø>eJj7	32Ø>AQbA
33Ø>ejaA	34Ø>UDT9	35Ø>UØrA	36Ø>ØTMB
37Ø>oL49	38Ø>A515	39Ø>ØHF6	4ØØ>o5X1

MSX2/2+ VRAM64K BY 山田和弘

CRAZY ROAD'91

クレイジー ロード

遊び方は40ページにあります

注意 このプログラムではマシン語を使用しています。行90～160のマシン語データには、とくに注意して打ちこんでください。また、プログラムを走らせるまえに、念のためセーブしておいてください。

```
10 SCREEN5,2:COLOR15,1,1:CLEAR1000,&HAFF
F:CLS:OPEN"GRP:"AS#1:PSET(70,100):PRINT#
1,"しばらく おまちください。":DEFSNGA-Z:H=45056!:D
EFUSR=H:FORB=1TO8:READZ$:FORC=1TO52:POKE
H,VAL("&H"+MID$(Z$,2*C-1,2)):H=H+1:NEXT
20 NEXT:FORB=0TO1:Z$="":READX$:FORC=1TO3
2:Z$=Z$+CHR$(VAL("&H"+MID$(X$,C*2-1,2)))
:NEXT:SPRITE$(B)=Z$:Z$="":READX$:FORC=1T
O16:Z$=Z$+CHR$(VAL("&H"+MID$(X$,C,1))):N
EXT:COLORSPRITE$(B)=Z$:NEXT:GOSUB180:CLS
30 GOSUB 190:PUTSPRITE1,(120,124):LINE(7
8,40)-(177,99),7,BF:COPY(78,0)-(177,41),
1TO(78,100):PSET(78,20):PRINT#1,"CRAZY R
OAD'91":PSET(80,160):PRINT#1,"SCORE:";S:
PSET(64,170):PRINT#1,"HI-SCORE:";T
40 PLAY"V13L2O4CO3AL8O4DO3GABO4C","S1M99
99L8O4GGAGO5CDE4L4D4O4GO5C":PSET(48,190)
:PRINT#1,"PUSH SPACE TO START"
50 IFINKEY$<>" "THEN50
60 GOSUB190:GOSUB200:PSET(88,170):PRINT#
1,"READY...":PLAY"O4L4GRGRGRO5G2":GOSUB2
00:GOSUB190:PSET(110,170):PRINT#1,"GO!!"
:A=USR(0):SOUND6,31:SOUND7,47:SOUND9,16:
SOUND12,40:SOUND13,0:PUTSPRITE0,(120,124
):PSET(88,170):PRINT#1,"GAME OVER"
70 GOSUB180:S=PEEK(45643!)+256*PEEK(4564
4!):FORA=1TO999:NEXT:IFT<STHENT=S
80 SOUND7,56:PUTSPRITE0,(0,213):GOTO30
90 DATA 06AD21A0B136002310FB3A4BB2E603C2
8CB021A0B111F5B13E000655861223131 0FA3E2A
3250B22176B1224EB22A4EB24E060021
100 DATA F5B1097E214AB286C64EFE9CD466B16
F26002262F52150B24E060021FF00092264F5214
E002266F521630009226 8F5216400226A
110 DATA F5210100226CF53E00326FF53270F52
162F5DD219101CD5F01F3214EB2342150B23520A
116023A4BB2E60FFE07CA44B1FE0FCC3C
120 DATA B13A4AB2C626FE4DD03A4AB221F6B18
6324AB221A1B111A0B1015400EDB0CD69B1FE0AD
C2EB13E00CDD500CD1EB12A4BB223224B
130 DATA B22CC20AB0CB3CCB3CCB3CCA0AB025E
53E0132F6FADD213D01CD5F0121FF0022B3FCE16
C260022B5FC545D0100003E0732F2F33E
140 DATA 003202FBDD21C900CD5F013E0032F6F
ADD213D01CD5F01C30AB0214AB2FE0720033535C
9FE03C03434C9CD69B1E603FE0330F73D
150 DATA 32F4B1C9CD5AB114CD4EB1C9CD4EB11
4CD5AB1C39DB03E331E07DD214D01CD5F01C93E1
11E06DD214D01CD5F01C93E9BC93A4DB2
160 DATA 47ED5FCB0880324DB2C900010203040
50607080 90A0B0C0D0E0F101112131415161719 1
B1D1F212325272A2D303337 3B3F444B54
170 DATA 152A55AB55AB55AB6FBFFFFFFFFFFFF
F50A854AAD5FAFDFEFFFFFFFFFFFFFFFFFF,888888
8888899999,00000000003F4180FFFFF8F8FFFFF
FE000000000000FC8219FFFF1F1FFFFFFFF07,FFFF
FFFFEF881E11
180 SETPAGE,1:RESTORE180:Y=0:FORB=1TO12:
M=BMOD2+2:READA:FORC=1TOA:LINE(0,Y)-(122
-Y,Y),M:LINE(123-Y,Y)-(132+Y,Y),5:LINE(1
33+Y,Y)-(255,Y),M:Y=Y+1:NEXT:NEXT:SETPAG
E,0:RETURN:DATA1,1,1,2,2,2,3,4,5,6,7,8
190 LINE(0,160)-(255,212),1,BF:RETURN
200 IFPLAY(0)=-1THEN200ELSERETURN
```

変数の意味

A……汎用
B、C……ループ用
H……マシン語を書きこむアドレスが入る
M……野原の色
S……スコア
T……ハイスコア
X$……スプライトパターンデータ読みこみ用
Y……ゲーム画面作成用
Z$……スプライトパターン定義用／マシン語書きこみ用

プログラム解説

10　画面初期化／マシン語領域確保／変数型宣言／USR関数定義／マシン語書きこみ
20　スプライトパターン定義／スプライト面の色設定
30　ゲーム画面作成
40　効果音／メッセージ表示
50　スペースキー入力待ち
60　メッセージ表示／効果音／USR関数呼び出し⇒ゲームメイン／効果音／メッセージ表示
70　得点計算／時間待ち／ハイスコア更新
80　PSGレジスタ初期化／スプライト消去／行30へ飛ぶ
90～160　マシン語データ（行10で読みこみ）
170　スプライトパターン、色データ（行20で読みこみ）
180　背景作成サブ
190　メッセージ消去サブ
200　効果音終了待ちサブ

マシン語解説

&HB000～&HB009
初期設定
&HB00A～&HB08B
道路の表示
&HB08C～&HB09C
野原の色を切り換える
&HB09D～&HB0A4
衝突判定処理
&HB0A5～&HB0C1
道路のスクロール処理
&HB0C2～&HB0C9
キー入力処理
&HB0CA～&HB0D0
得点増加処理
&HB0D1～&HB11D
地平線を下げる処理
&HB11E～&HB12D
キー入力サブ
&HB12E～&HB13B
乱数で道を作る
&HB13C～&HB165
野原の色切り換えサブ
&HB166～&HB168
はみだし防止処理
&HB169～&HB175
乱数発生サブ
&HB176～&HB19F
道路表示用データ

ワークエリア

&HB1A0~&HB1F4	道路のデータ
&HB1F5~&HB249	道路表示用データ
&HB24A	車の道路中央からのずれ
&HB24B~&HB24C	得点(進んだ距離)
&HB24D	乱数用ワーク
&HB24E~&HB250	道路表示アドレスとカウンタ

プログラム確認用データ

使い方は45ページ

10>oKX4	20>0vG4	30>fE93	40>vVO1
50>XR10	60>5el3	70>h9d0	80>vs30
90>KXQ1	100>0uO1	110>lBU1	120>EdU1
130>KBT1	140>FqT1	150>VlV1	160>P1P1
170>LZo3	180>2at3	190>xZ50	200>Al30

こんなミジメな姿

【山田和弘】採用して頂いてどうもありがとうございます。このゲームはもともと画面をいっぱいに使って、他車とも競走できて、アクセル・ブレーキもちゃんとついているはずだったのですが、実際にプログラムを組んでみると、「遅い……」。そうして遊べる速さにもっていくために、あれを外し、これを外ししていくうちに、とうとうこんなミジメな姿になってしまったのでありました。けど、おかげでプログラムもこのようにコンパクトになりましたので、どうぞ皆さん、気軽に打ちこんで遊んでみてください。最後に唐突ですが、受験生の皆さん、プレッシャーに負けず頑張れ! 春はもうすぐそこだ!

CRAZY ROAD '91

Programed by K. Yamada
1969年 大阪生まれ
現在 大阪大学3回生
現住所 奈良県生駒郡
コール JP3TLC (7.21 MHz)

MSX MSX2/2+ RAM32K BY TPM. CO SOFT WORKS

ネイティガの悪魔

遊び方は41ページにあります

注意 このプログラムではマシン語を使用しています。また、ワークエリアの書き換えもしているので、1文字ずつ確実に打ちこんでください。プログラムを打ちこみ終わったら、念のため、RUNするまえにセーブして保存しておいてください。また、プログラム中でF1キーの内容を書き換えています。これは、プログラムを途中で止めた場合、BGMをストップさせるためのものです。プログラムを中断したあとはF1キーでBGMを止めてください。

```
10 GOTO 2100
20 VPOKE 2328,208:FOR II=5 TO 9:LOCATE3,
II:PRINTSPC(12):NEXT:PRINTE$"+ "SPC(144)
E$"+ ":RETURN
30 POKE J-8906,10+T:POKE J*4-8797,64-T*3
0-(T=2)*26:RETURN
40 FORI=0TO4:VPOKE 2304+I*4,209:NEXT:RET
URN
50 G!=G!+I+(G!+I-H!)*(G!+I>H!):RETURN
60 '—— SP PUT
70 S=NN*2:GOSUB20
80 T=(U(S+23)>0):FORJ=0TO1:FORI=0TO1:U=U
(S+J+22)*2:PUTSPRITEI+J*2,(120-T*(12-J*2
4),52-(T=0)*J*16),U(I+U),U+I:NEXT:NEXT
90 X$=CHR$(U(S+22)+88):A$=X$+"●まちく°":FF=
1:ON-(N<35)GOSUB800:RETURN
100 '—— LOOP
110 FOR I=0 TO 1:S=STICK(0):V=(S=7)-(S=3
):W=(S=1)-(S=5):I=-(V+W<>0):ON-STRIG(0)G
OTO740:NEXT:VW=V+W*68:EV=V+W*26
120 EW=EV:IF VPEEK(6479+V*2+W*64)¥8<>3 T
HEN VW=0:GOTO 140
130 POKE-8674,VW-256*(VW<0):X=USR(X):E=E
+EV:EW=0
140 N=VPEEK(E+EW):IF N AND P<7 THEN180
150 IF (E+EW)*MF=3048 THEN N=36:GOTO180
160 OF=OF-(P=7):IF OFMOD10=9 AND P=7 THE
N N=15-(OF MOD20=9):VW=0ELSE110
170 '——— ENCOUNT
180 BB=-(N>59):N=N-BB*59:TF=(N<7):NN=N:N
=N+(N>6)*6:C=99:DM=0
190 IF BB>0ANDRND(1)*9<7AND N<13THEN110
200 IF N<13 THEN U=USR6(0):GOSUB 720
210 RESTORE970:IF N>48 THEN I=10^(N-48):
A$="d。ええょ!けわとてけれなC えおぬおン!Ed。$"+STR$(I)+"
お!!Cしくンうッ!!よょかッ!!":GOSUB50:GOSUB800:VPOK
EE+EW,0:GOTO320
220 GOSUB70:A$=J$(NN):GOSUB800:IF N<13 T
HEN 350 ELSE T=30000:IF K<5 THEN T=10^K
230 I=10^(O-2):IF (N=26)*(O=K)*(G!>=T)TH
EN O=K+1:G!=G!-T:V$=V$+J$(126+K):HH=1
240 IFN=29ANDKANDG!>ITHENH=20:G!=G!-I:PO
KE-8916,201:COLOR5:PLAY"S9M4000T200L4R10
6ABABAGGF+GO5BB906C9D1R1":FORI=0TO1:I=1+
PLAY(0):NEXT:POKE-609,195:U=USR6(2):COLO
R15:FORI=0TO12:READA,B,A$:VPOKE2048+B¥8,
A:NEXT
250 I=U(326+K):IF N=38 AND G!>I*100 THEN
G!=G!-I*100:I=354+K:U(I)=U(I)-(K>0):HH=1
260 IF N>11AND N<16 THEN T=0:FOR I=0TO-(
N>12):J=P:POKE-9083,23-J:GOSUB30:P=P+1:N
EXT:OF=OF+1:VW=0:VPOKEE+EW,0
270 IF N=30 THEN 760
280 IF (N=16)*K THEN 930
290 IF RC>0 AND O=5 AND N>16 AND N<23 TH
EN POKE -9083,24:RC=-1:A$="g。h およ°ンCゆうワと
ワ!!さょおらされゆワ!E_。さン」h°ンて!Eや」や」やりこわ!!E_.っB°
B°B°B°B°!Eg.あつ!Bあつ!Bいぜ°ンれ!ち」ちうワ!!":GOSUB
800:VPOKE3022,41
300 IF HH THEN HH=0:A$="てンいめ っらおンてい":GOS
UB800
310 VPOKE 2560+U(N+132),U(N+181)
320 TF=0:GOSUB710:IF ST THEN U=USR6(2)
330 GOSUB40:VW=-VW:EV=-EV:Y=(VW<>0):U=US
R4(X):ST=0:ON1-(VW=0) GOTO130,110
340 '——— FIGHT
350 L=222+N*8:C=U(L):C$="":DM=0:Z$=CHR$(
100+TF*3):D=U(L+4):ST=1:HS=H:LL=(N>8)
```

```
360 A$=V$:GOSUB 800:ON K GOTO 600:IF K=0
 THEN C$="っきほ。なおンこふわつンワ!!E":IF OF AND N=
9 OR RND(1)>.8 THEN 530 ELSE H=H+TF*(H-H
S):GOTO320
370 K=K-2:OO=2^K:IF K>=O THEN360
380 A$=J$(-TF*71)+"dね けいくンか!"+STRING$(OO
,65):GOSUB800:DM=DM+OO-TF:RA=0:GOSUB720
390 IF N<>6 OR RC<1 OR(RND(1)>.3)*(RC=2)
 OR TF THEN 530
400 I=(RC=1):RA=C-DM-(RND(1)>.4ORI<0)+(-
RND(1)*4-1+C-DM)*(RND(1)>.7ANDI=0):A$="g
.えるなめ もよすれゆッ!"+"Cえらぉワ!"+STRING$(RA,65):G
OSUB800:DM=DM+RA:GOSUB720:GOTO530
410 '——— あくまを おいた゛した
420 U=USR6(2):ST=0:A$="っきほ● えあのよょ°!!":GO
SUB800:ONMFGOTO510:IFC>=DMTHEN460
430 A$="さおさ °°かしかン°ねつ」Cセンわはンな とょつさほょ°!!"
:U=USR6(0):ST=1:GOSUB800:D=16:C=902:A$="
a.っおンょ!BBBBへくンょ!BBBわきンろょ!BBBBBきンラワ!!":VP
OKE2307,3:VPOKE2311,12:VPOKE3100,30-TF*1
2:IF RA THENA$=J$(73+RC):RC=2:GOSUB800
440 IFTFTHENH=HS:N=0:VPOKEE+EW,0:GOTO510
450 GOTO 530
460 VPOKEE+EW,NN+59
470 IF NN=9 AND RC=0 THEN J=0:T=2:GOSUB3
0:A$="あもワ°しおょ°すン!!Cえるの わワせわ ちいわ°ンレEg.とな?
とおほな とら°あ?Eg.ゆさょ!さつもりょ!C°°ンさロロEd.°°ンさ?Eg
.えるねほう● っりあつきる":GOSUB800:RC=1:VW=0:S=0:P
OKE-9083,23:N=0:GOTO510
480 I=U(L+3)¥(2^(C-DM)):A$=X$+"。てンいめっらおン
てい!Eえるあ●ロロレE"+Z$+"の $"+STR$(I)+"いくてょ°!E"
+Z$+"。もょ°ワ!!"+J$(-LL*(N+56)):VW=0:I=-I*(
TF=0):GOSUB50
490 IF TF THEN VPOKE3100,43:GOTO440
500 IF N=1 AND BB=0 THEN FOR I=0 TO 6:U(
69+I*2)=1:NEXT ELSEIF N=11THEN U(206)=43
510 GOSUB800:IF N=12 THEN MF=1:GOTO 260
ELSE 310
520 '——— ひとの こうげ゛き
530 I=0:B$="":IF N=2 THEN I=RND(1)*3+1:B
$="C"+CHR$(I+83)+"の てンい°ンあ?"
540 A$=C$+J$(54+N)+B$+STRING$(D+2^I,66):
C$="":H=H-D-2^I:GOSUB800:GOSUB710
550 IF OF THEN J=RND(1)*7:T=1:GOSUB 30
560 IF H>0 OR TF<>0 OR RND(1)<.7 OR OF<>
0 THEN 360
570 '——— しんた゛
580 A$=J$(70):GOSUB800:I=G!¥3:G!=G!-I:A$
="ええょ!えおぬおンえたてり!E"+STR$(I)+"お!よょかワ!!Eわ?d
め えたてり!!Eえあ!Bけらぉ!BE_.とな ぬてりわさンぉ!Ed.っねワEろ
さ● とむりて けろあセン!E_.っB°B°B°B°B°!BEQE_の °たこょ
°!Ed.ちょちうワ!!":POKE-9450,0:CLS:VPOKE2304,
208:FORI=0TO6999:NEXTI:GOTO2340
590 '—— し゛ゅもん
600 T=0:GOSUB20:GOSUB730:IF T=0 THEN360
610 Z=USR5(0):I=354+Z:IF U(I)=0 THEN360
620 A$="ロ":FF=0:SI=I:GOSUB800:I=U(L+Z+(Z
=7)):I=I+(Z=3)*(I-15):A$="っきほ.かおとあゆワ!!"
630 IF I=0ORD=16OR(Z>5ANDTF)THEN690
640 DM=-DM*(Z>2ANDZ<>5):U(SI)=U(SI)-1:J=
(Z>5):C=-C*(Z<>5)
650 IF Z<4 THEN J=(Z=3):A$="っあつわ °あらゅき"+
MID$("おン●",1-J*2,2)+MID$("??"+STR$(I),4+
(Z=2)*3,2)+J$(72-J):C=I-J*C:GOTO690
660 IF Z=4 THEN OO=3:GOTO380
670 T=(Z=6)*J:A$=CHR$(116+T-J)
680 IF Z>5 THEN FORI=0TO 3*T:POKE-8674,8
-I-6*(I=1)+4*(T=0):POKE-9417,67:U=USR3(X
+349-(I MOD 2)*2+136*(I>1)):NEXT:VPOKE E
+EW-26,35+3*T:POKE-9417,31
690 GOSUB 800:GOTO 530
700 '——— STATUS
710 PRINTE$"6$/ おかね $"G!"     "E$"5$/ たいり
よく";H+TF*(H-HS)"     ":RETURN
720 PRINTE$"4$/ あいての きず"DM" ":IF C-DM<=
U(L+7) THEN RETURN420 ELSE RETURN
730 FORI=1TO8:K=U(354+I):J=(K>0):PRINTJ$
(115-I*J);" ";CHR$(127);CHR$(32+J*31)+CH
R$(-(64+K+(K-7)*(K>7))*J);"  ";:T=T-J:NE
XT:RETURN
740 I=1:NEXT:VPOKE2328,208:PRINTE$"$ "SP
C(19)"し゛ゅもん"SPC(12);:GOSUB730:PRINTSPC(1
9)"ふ゛き"SPC(122)E$", ";:A$=MID$(V$,17):FF
=0:GOSUB800:K=USR5(0):VW=0:EW=0:GOTO320
750 '——— ENDING
760 FORI=0TO2500:POKE-9450,15-I¥200:NEXT
I:VPOKE 2328,208:WIDTH19:POKE-9450,14
770 U=USR6(1):PRINTE$") ":A$="っさかめねの こら」
はてはンておンCおうょつかほさ°レC_て `こほのCあちほつンめCさっろすな?き
よさ° せいつンしレ":FF=0:GOSUB800:GOSUB790
780 CLS:VPOKE2304,208:FORI=0TO3:J$(I+128
)="":NEXT:FORI=77TO190:PRINTE$"8 "J$(I):
FORJ=0TO1070:NEXT:NEXT:GOSUB790:CLS:V=15
:POKE-9625,8:PRINTE$")&"J$(76):FORI=0TO8
000:POKE-9450,V-I¥533:I=I+(I>7998):NEXT
790 IF PEEK(-9444)=0 THEN RETURN ELSE790
800 '——— WORD PUT
810 I=USR2(0):IF A$="" THEN RETURN
820 ON FF GOSUB 20:FOR I=1TO LEN(A$):A=F
NR(I):IF A>127OR A<64THEN A=A-(A>129)-(A
=143):PRINTCHR$(A);:GOTO910
830 IFA=69THEN K=USR5(0):GOSUB20:GOTO910
840 IF A=64 THEN JM=0:FOR IM=0 TO 13:SOU
ND 1,1:SOUND 0,RND(1)*99+99:VPOKE 2052,J
M+15:JM=225-JM:NEXT:GOTO 910
850 IF A>69 THEN PRINTJ$(A+9);:GOTO 910
860 IF A=67 THEN PRINT:GOTO 910
870 T=A-64:AA=2051-TF*264:W=VPEEK(AA):FO
RJ=0TO6:A=-(J MOD 4>1):SOUND7,48:ON T GO
TO 880,890:SOUND7,56:FOR A=0 TO 99:SOUND
 0,70:SOUND 1,0:NEXT:J=12:NEXT:GOTO910
880 VPOKE2052,254+(J=6)*14:PUTSPRITE4,(1
20-TF*12,40),1,A+24:GOTO900
890 VPOKE AA,W*A:IF TF=0 THEN VPOKE2062,
251*A
900 SOUND6,32-J*5:NEXTJ
910 SOUND7,56:NEXT:A$="":K=0:IF FF THEN
K=USR5(0):RETURN ELSE FF=1:RETURN
920 '——— RECORD
930 A$="ゆいあさ°よ 1 ● えしねJCもむりてかの 0J":Z=K:G
OSUB800:N=0:IF K=0 THEN 510
940 IFZ=1THENOPEN"N"FOROUTPUTAS#1:PRINT#
1,O,G!,V$:CLOSE#1:A$="えろょ°セン":GOTO510
950 OPEN"N"FORINPUTAS#1:INPUT#1,O,G!,V$:
CLOSE#1:A$="てら°ンさ°セン":GOTO 2320
960 '——— CHR DATA
970 DATA 171,96,3F7F7E1D0FK03470F1F1F3F
980 DATA 251,113,FFBBFEEFFBBFFDF7H1B041F
151F5FEF0805C2DFG78790EG990E8080B8BE7F80
G3078FC1EE7,235,184,GC0A0D0A858AC54AA56A
A56F8IFFFEFF7F1E1E0E03FFFF7F3EJ00070F1F3
F7F7F7F,94,104,EBCC0B78C35CD95B
```

次ページへ続く

```
990 DATA 224,16,FFF7F7FFFFF7F7FFD0EFFDDA
FDFFFFDE0BF73F9B3FFFFF7BFFF7F7FFFFFFF7F7
FF7FFFFE787870C09ED2D2DEDEAE704E4E725D5F
7CBC4CA33AFADEDEFCF2CC36
1000 DATA 224,8,B4EFBCFFAFEDBDFEFFD8F239
FFFF7BBBEF77BF76F1FEF5FF577BCDCF7DFFFDBF
BDAB7FE9D4E1FFFFBF7FBBDBDFDF6FB7FEFFFFF7
B1ABD7ADD47CC683A9D37FFF
1010 DATA 251,24,0643G110343030 9FFBBFEEF
FBBFFDF7D8F001F05450F2E0GE05898F00AF8FCG
C040CE5CC10F0720232003C3C0C0H44011004400
2087FD0909595979792,240,218,FF8181E7E7E7
E7FFI60909060J54M7EJ,176,48,70
1020 DATA 160,46,NG3C1E7E767E3CG,251,208
,BABA9292D27F001EFE0B09A969E9C9495D5D494
94BFE0078G40071701460F3F
1030 DATA 160,1,H2060202070IF808F880F8IF
808F808F8I909090F810IF880F808F8IF880F888
F8IF808181010G,176,59,K6060G
1040 '———— MACHINE
1050 DATA AF323FDE21G1B3E6801800FCD56G11
881B212CDA06FFC57EE61F47AFED67CB3E7EE5
1060 DATA 215ADB8787C54F06G09EBC1C53A3FD
E3CFE222007AFC50144G09C1323FDEE5D5CD2B
1070 DATA DBD1E12323C110E1EBE123C110C3C9
07431E42E3052181012363 0F412241E2024163
1080 DATA 01E382640BE22242E1026304E12462
0BE1A1C12142E108E1224222610AE22341E207
1090 DATA E141214322620 9E1622241E10642E3
42E121A1C16109E1612242E205E121E104E141
1100 DATA 6309622142E241E10242E141E104E1
41230862 2241E241E521E204E2412209622141
1110 DATA E241E242E241E105E1412308632142
E3412241E2062409632241E142224 1E2136323
1120 DATA 41E1412241E2146324412342E11364
2741E405630A632842E141E1426808632A4366
1130 DATA A1C1216207633281238162066328 43
2B8121610762274725822308622743 01452463
1140 DATA 0A622541E3064122620CE1612542E3
01E301640DE12741E521E1124427451549 1ACD
1150 DATA 4DG23131ACD4DG130143G091ACD4DG
23131ACD4DGC93A1EDE2AF8F7E5215ADB8787
1160 DATA 4F06G09EBE1C32BDB686868681E1E1
E1E717171 7161B860B9BC1516170809 0C0D0A
1170 DATA 0B0E0F191919191 21314BB72747375
181AD31B1E1E1C1D1FD1D0D21011BBBACDA9DB
1180 DATA CDD1DB061CDD2118DEDD7EGDD7704D
D2B10F6C921FDDDAFE5772377237723 7723E1
1190 DATA 3A1EDEFE012806FEFF280223231108
GFE70380311F8FF7323723A1EDE4F06GFE7038
1200 DATA 0206FF2AF8F70922F8F72141DD3A1E
DEFE012806FEFF280223231 1F8FFFE70380311
1210 DATA 08G0617C5D54E23462BEB09EB73237
2D1232323C110EDDD211BDE215CDD060EC556
1220 DATA 2B5EEBDD4601DD4EGDD2BDD2B09EB7
323722B2BC110E72AF8F70611116618C5E5D5
1230 DATA 0114G7CFE1B3804FE2A3808EB3E68C
D56G18101120DED5CD59GE1D1D50114GCD5CG
1240 DATA D12120G19EBE10144G09C110CB119D
DD213EDD0618E5D53ED11278FE103804FE18
1250 DATA 385D7EB720592B7EFE303853FEC230
4F23232313121B7EB720452B7EFE16383FFE
1260 DATA 9030381278FE103835214DDD581600
AFED527EB72825D1E1E5D52BC55E23560603
1270 DATA CB2ACB1B10FAD5235E2356626B2929
D119J11041819CD4BDBC1D1E1131313132323
1280 DATA 23231089219DDD1118090160GCD5CG
C9218001014F01CD4A0057CB3FB2CD4D0023
1290 DATA 0B78B120F0C9112FDD219FFD010500
EDB03EC3329FFD212CDD22A0FDC9O09M78G4FG78
G4FG78G4FG78G4FG78G4FG78G4FG78G4FG78G4FG
68
1300 DATA FF5FFFA8G7FFF68G2FG78FF5FFF78G
2FGB8G7FFF68G3FFF78G3FFF58G3FG68G5FG
1310 DATA 78G5FG98G4FG18G2FFF98G3FG68FF5
FFFJ4F78680EI0EI0EI0EI0EI0EI0EI0EH6C
1320 DATA 0BH6C0BH6C0BH700BH700BH700BH74
0BH740BH740BH740BH740BH740BH740BH740B
1330 DATA H6C0BH6000i
1340 '———— BGM
1350 DATA AFCD4101FEFF200B3E08CD4101FEFF
28EF3EFE060004CB3F38FB783D32F8F7C9
1360 DATA H06AF05F4054E0501047603F903C00
38A035702FA02CF02A70281023B021B01FD
1370 DATA 01E001C501AC017D01680153014001
2E011D010DGFEGF0GE3GD6GCAGBEGB4GAAG
1380 DATA A0G97G8FG87G7FG71G6B3AF8F75F06
033E08CD93G3C10FAC9F3211FDB3AF8F787
1390 DATA 874F06G095E2356237E2346211ADB7
006FF2377237023732372AF3218DB3ECD32
1400 DATA 2CDD214EDA222DDDFBC93A1ADB4721
19DB7E3CB877300DCB38B8C03A16DBD602
1410 DATA 5FC310DAAF77211BDB7E23477E3C77
B83802AF77235E23566F26G197EFE2AC811
1420 DATA 18DBFE3E2816FE3D203D231AFE0128
05230E02182AAF127E06G18211AFEG200B
1430 DATA 237E12237E1B122B2B131A3D12FEG2
007232323 0E0318061B1A06FF4F093A1CDB
1440 DATA 81321CDB7EF53A16DB5FCD10DA01E6
G097E0E04CDE1DAF10EG875F16G21B9D919
1450 DATA 7E5F79CD93GFEG20071CG3E02CD93G
2B7E5F0C79CD93GFE01C03E03CD93GC921G
1460 DATA 0AAF01G03CD56GC90FGMCCD7560C22
D8500F72D8400F
1470 '———— BGM DATA
1480 DATA KDDFFHHIKIHMNQPTKDDFFHHIHHHIK=
08iii>02DEiiiKKK>04FDHHHHKKK>04FDEEEEKKK
>04FDHHHHKKKKKKKKC?D?FHI:'FIGHT
1490 DATA PNLiSiPiNPQPSQUiPNLiIiKLNLONLK
KiNLKiHiIJIDEDBIIILPKLPKLPSQ=0CPiKiL?>0F
BEPUKUL?i>FFFFF:'END
1500 DATA PNLiUUiiPNLiUUiiPNLiIiGiDEGIIi
iiIiGDDGDDBiAiiA@ABDBiiBGiGDEDGEIG
1510 DATA VVXXYYZZYXVXY_[^VVXXYYZZ^^^_`i
i¥^_iiiRQU`ab>05FBcccc`ab>05FB____`ab>05
FBYYYY`ab]^_YZ[O?P?RTU
1520 DATA ii[UPU]WSW`[V[_YUY[UPU¥VRV]WSW
VPKP`[V[`[V[_YUY_YUYVPKPVPKPii[UPUPiiiiP
IDIPIDI[ii,ac[ii[[iiiWiiWWiii]ii]]iii_ii
__iii`ii``iiidiiddiii`ii``iii_ii__`
1530 '———— SPRITE DATA ————
1540 DATA 3C72E1E1C0C745070703C0C0G05GC0
GA0C18202C465E2C080G0C0CC0HI020708
1550 DATA 0840485C3D3D7E474F1EH2070F8381
0G1C7CBE71F1F7F8F81E0E07404007C5C7
1560 DATA 07C0E0A0EDA0E04EA60E4C091AEC6E
ECDE0F07676606GF0I0707G3038781F0E1F
1570 DATA 1F1F0FG4040GC0E010101020F0F8F8
F8F8F0G7FD0909595979792BABA9292D27F
1580 DATA G1EFE0B09A969E9C9495D5D49494BF
EG78G0307J0D050505 0105G0EHC0E0JB0A0
1590 DATA A0A080A0G70GL071F3F3F3F3123M02
02469E5EDCDCFC3C3E1FGOC040CE5CC10F
1600 DATA 07N20232003C3C0C0GI06H030DG1F7
F7F600F1FG060908C6010182C202F4FCFE
1610 DATA 3AC4E404H03070507070703I0FH1CH
C0E0A0E0C0C0800303GC0HE0G03G0F171B
```

```
1620 DATA 1F0F02G02606BH3DIE0A070F0E01C1
CG0C5E3F1EEC0F1F1F10I103F7F7F1F1F1F
1630 DATA 3FGE0F0F01010H18FCA0FCF0E0C0C0
G4A6F406F4A6F4F47086562GC0C0C03795
1640 DATA BF0BDFCBDFC78707676F1F7B727060
G101F10101018387F7F0F1F3F3F3FG6060
1650 DATA E0202020387 8F89890F080808 0GG04
0F0E1C1C1C3E370F080806 0F1F7FG08F808
1660 DATA A8A808GF8FCE060GF8F8CC0603G010
3030301H070701ID8F0GF05050F0E0G4018
1670 DATA 98F0K0705656703F4026167E0E0E06
03CHE06070F0EE5F80GB33706 0202F7271F
1680 DATA 38G10183C0F0F070303070F0EGE8F4
1818IE0FEFECCC8E0E0E0G112460F2F061
1690 DATA 0EDF57DF57DEG784879H80GFE1F0F3
E7C7F7C7C0F1FFFFEK1F3120202020213F
1700 DATA 03MF0F8FBFFFFC3CFFFFFE0GI070D0
F0F07J60J0510CE5FDFDD8E010E0CK0F1F
1710 DATA 383020202020 74FBFDFE0F1D1F3FC0
E060KB87070FAFABA9CC00462331F0B6D
1720 DATA CE0C47737F3F0F0A2502083066ECB8
76F360C0B0F8FCE4A0488030191B0FCB6D
1730 DATA 0F0C071B3F7F4F050A05A0B060FBBE
70F663C49CFCF8E040A040350F843B602A
1740 DATA G2010377A3D203F07G608060D07060
G40807CF8D880GE0GC3C0C0C0C0C0C0C0C0
1750 DATA C0C080KE060T1F0F0F0F0EQFF87030
3030303030303 01KS80C0F00101010101
1760 DATA 010101J01030F7F
1770 ' ―― WORD
1780 DATA F,F,F,F,F,F,,,,,,,,,,,っきほ。すょおき っ
ちむ°ねな!! おうすワ!!,めい°しく°ね?Eさおめ せわとな?,とわさンぉ?
 けねMね_● えせいかお?くさおよわ!,っきほ。ろょのょの!てらちきねの °
ねさワろあ!Edこわ♥けたよなあよさつロロ♥Eとワわたぉょつ!かンぉののワ!,`
.N ちおほょつ°わK!!°しくつワ♥Ed。ゆょさぉ!,`。ほょつ!N!!Eb。
えあえあ とわなわあり わ°ン?
1790 DATA `。のっのっ」えあちあ°ろ♥Ed。ほ°ンありねおゆワ?EO
ほたねはて°ンれ?E`。あう」`LEd。O?E`。せえLEd。くンれワレERてな
おき」Oひンさンつンゆおょ°!ロふわとけてころとおょ°お?E`。ころたぉょ°ね♥
EPDてお」PDてお♥E`。ろ°さとわお PDころつ PDとね♥Ed。はううロレ
E_なの PDねけての °ンほょつつきるレEM°ンおよとレさゅょき●っ°うつの
あおわレEd。こっ」おうれい!
1800 DATA とわさンぉ?C1-かれきしりC2-かれき●てら°ンしC0-も
むり,BBeEあもワ」おすンはワたぉょつねレけンへけンへ!,BBeEろのの」ふわ
とめねきょつ っ°ょつさめい°ろあ!,BBeEあつつロ かンょきらけンさJワ,B
BeEめたおンねてンなちほょ°ワ!!,BBeEぬけまいてンワわ!!,BBeEいワ
」さわせンい ほは J
1810 DATA Y。あもワもょて なわみな ちくほしレE_。せねたゅいさつ
ン°ねみせン!,えほうおンd?いせけく!Eえるおンほけてね d°ン!!,°ンワあ
さンワわ!!Hさてりゆ!E_め えゆれけはン°ンせン!
1820 DATA ろおあね」てンる●おいわ°ン?E1-T    10 2-U
 1s 3-V 10s 4-W 1ssC5-i     30000
1830 DATA °ンるおン Hしりおょ!!,っっロきこらせいRレ,かへわらゅ
いかわの 1 つンしおン ちゆこなゆら 10のンあ こるつやかほしレ えてほらな
 とりワ?C0-もむりC1-てほり
1840 DATA ひンさンつンとなゆらJE`。せわとけてとあろ♥PDRロひおン
おンRE_。とわJ PDての??Ed。っろろRとわつンめとあ K!E_。てなおき
けンきれいJょ°!E_。ええ」らわ°ン!!Eれワこン!!Eなワと!!Eらぁ!!E
Rわ? さわてンりJとあお!Ed。お°あけて あいとょつ!!E_。RERせるめせ
いさンぉとレE_。QEd。QE`。PD!PD!PD!
1850 DATA_の ふンょせいねへいふ やおるほさ°レEとわつンめ `こほお
ン まちおょ°ておロレ,_。ろさね あにほな けきまわおン とほくてょ°!Eほょ
°き くさおよわ!!Cすンあかわ● っくンたぉり!,LIST●あさンりて へいら
ちなゆらのンょすよるほしレ,えされなありもちの °ンる°ン?Eけねさほな _とわ
つCあとあせン,g。えワあ」°ンさつきるワ!
1860 DATA a。きせワ」はてンあむなっょ°すンロレ,a。ほ° はてら °
しく°すン!!Eせたよの ほ°ンおと?Q
1870 DATA てンね さンゃめわなとこり?E1-きンこ  1sC2-ひきン
こ 1sC3-ひず  1sC4-のら  3sCRほ°ンっりせンE5-つンし
 2sC6-いな  2ssC7-さみ  250sCRこつ」てンるな とこり?
1880 DATA _。せるょ!!いなょ@BEせるょ!@@BEせるょ!@BERわ
?Eええ」dゆ!かきンいJねEたゅょて おぬ● はれょ°わつンと」さンゃめわても
よ● もょつりねさンぉゆ!Q,っこす」っこすRER?Eとわさンぉ?Eけねこかねさ
ほな たわへンちすわね °およおンっりよさあわつンとEてえるり っこす● こおン
さてりね JEか°ねのほなめっょ°ねJおよCけょたな°ンょつっり!!
1890 DATA d。かゅいおあ GEf,d。_ね ふンょせいGEf,d。]ね
 ふもGEf,d。Z GEf,d。れいも GEf,d。^ GEf,d。c GEf
1900 DATA えされ GEf,Y。_ね けンすンわつンっりレ,Z。てンる●
おいおあ?,[。けけおよ °ンすワ!,¥。ろ°さ さわ°ンま°あRレ,]。あせお
ンさあねつン っさ° きりゆいなレ,^。けけの ^Kレ,c。さンゃめわの あお
おンおと?@@@,ゆせねきなね_。すンあかわ● のよう-!
1910 DATA っきほ。おうすワ!!Bおうすワ!!BE`。かぉワ!!Ed。く
ンょ!はてらさわ°ンワ!,a。°ねみ!あょけCきるゆ!と!Bと!,_。もほあ●
いちさたぉり」 くンへくンへょ!!,`。えていこほ」ろ°さの くょけわさとあろ
ょ!!
1920 DATA E_。っきほな ちおほょつさめい°!もるもるレEって●°ねみ
せンレ,E`。ろ°さ● ちるつょ°よ Sつンさゅ?Eのもきちるつょつゆ!,ゆせね
きなね,d。いょロ!Ed。いえワさにワ!Edの °える°レ,aね けいくンか!!
AE,Cなとょ°,C°ンく おあひきこす°
1930 DATA g。う?°えさたぉ°ンむとね?EせワとよせワてあうゆワBB,
g。っのの もょたょ°ワ!C ろらワろらワ!!BB
1940 DATA えさほあ,.ゆきつン°--°わけン°た,-,さおさ ひ°らて
め-けたよな-かちンおとあ  ,よさあおンロロ,おわさぉ,みしむ,さンぉ,つンし
,つンワし  ,はンゅいさンぉき,ろ°さ°ため,まわと,www,ろょのょの ,ロ
ロ,DMCHMF,めれのンねへいたゅい,てくンてくンゆれあ,あおらねへンわへンら
,すわさンゃねはよつ,っきほ
1950 DATA うあふあ,ひンかも,さくあさゃい,さわ°ンはて,°ンあさンわ
,もてンも,えいこほ,えいさンゅ,おょけああかさ,えいこほ,さンゃめわも,やいさ
ぉ,いょ きンきンょロ,°ンるめ-あとあロロレ
1960 DATA れワせわ,さンワたぉわ,あおンきンら,------,"0,き
ンこ-","1,ひきンこ","2,ひう--","3,のら--","4,つンし-"
,"5,いな--","6,さみ--",-------,//,っあつ●-さとす°
1970 DATA っきほな-もてンも●-°つこす° ,っきほな-えされ●-ちき
よす°,"B3,T","B4,U","B5,V","B6,h----------
"
1980 DATA ,,,,,RS@EE,,,@QS,F@LD-CDRHFM,L
TRHB,OQNFQ@LLDC,,AX-HJTRGH-SNFN,,,,,CDUD
KNOLDMS,,RGHMX@-SNFN'ひうっら(,,;D=DLFッUS-G@
KS8827,----RNESV@QD-DPTHO,,,OQDRDMSDC,,A
X,,,ルSOL-BN-RNES-VNQJR,,,-----088/
1990 '――― U(N) DATA
2000 DATA 55,718,0,10000,3,0,1,10, 14,4,
0,300,0,0,1,3, 384,0,0,4000,4,1,0,2, 0,1
5,0,1500,2,0,0,3, 219,0,52,15000,4,0,0,7
, 6,99,0,100,1,0,0,2, 14,99,4,600,3,0,0,
7, 216,1,0,2000,1,0,0,1,17,0,0,0,1,0,0,2
2010 DATA 33,999,1,0,1,1,0,3, 1,0,0,1,7,
0,0,1, 99,0,0,-9000,5,0,0,1
2020 DATA 400,1,1,1,3,2,200,250,0, 12,32
2030 DATA 1,242,2,478,3,314,5,197,6,517,
7,247,8,505,9,211
2040 DATA 10,624,11,153,11,178,12,563,12
,589,13,296,13,657,14,233,22,488
2050 DATA 30,540,30,579,35,343,39,40,42,
264,43,183,45,284,46,659,47,516,48,134,4
9,487,50,486,51,462,52,539,52,72,53,490
2060 DATA 54,205,55,637,55,86,56,190,56,
428,57,274,57,299,57,264,57,42,57,121,57
,183,58,426,58,348,58,154,57,467,7,307
2070 DATA 8,157,8,636,10,215,10,240,10,2
92,10,343,9,298,12,174,13,401,13,99
2080 '――― FIRST ―――
2090 READ A$:POKE &HDE22,V:A$=USR9(A$):R
ETURN
```


次ページへ続く

```
2100 CLEAR1800,&HD772:A$="3A63F6FE022AF8
F720042220DEC946235E23562A20DE1A13FE4738
0DC5D64647AFCDBCD710FAC1181CD630FE113802
D607878787874F1A13D630FE113802D60781CDBC
D70510CF18C14F3A22DEB77920037723C9CD4D00
23C9"
2110 FORI=0TO89:POKEI+&HD773,VAL("&H"+MI
D$(A$,I*2+1,2)):NEXT:DEFUSR9=&HD773
2120 DEFINTA-Z:KEYOFF:POKE-3132,9:POKE-3
136,8:SCREEN1,2,0:COLOR15,0,0:WIDTH18:DE
FUSR5=&HD998:E$=CHR$(27)+"Y":A=&HDA1B:DE
FUSR6=A:DEFUSR7=A+240:DEFUSR2=342
2130 DIMU(362):DEFFNN$(I)=MID$(A$,I,2):D
EFFNR(I)=ASC(MID$(A$,I,1)):POKE-609,201
2140 V=1:FORI=0TO12:READC,N:A=USR9(N*8):
VPOKE2048+A¥64,C:GOSUB2090:NEXT
2150 PRINTE$+CHR$(34)"'ト 百"E$"#&十万十万一"E$
"$&の┬万十の"E$"%$┼┼ト百畤万十├─"E$"&$〃〃°〃〃°°〃°"E
$"'#ネイティカ゛の あくま        、ロ、、ロロロ、、、ロ、、      ト
├┤┼ト百千├┤┼┼トト          ト ト百万万万百一ト"SPC(11)"ト ト
 ト"E$"- レTPM;CO SOFT WORKS"E$"/%1 9 9 0"
2160 V=0:A=&HD9D7:DEFUSR=A+443:DEFUSR1=A
:DEFUSR3=A+366:J=USR9(A):FOR I=0 TO 28:G
OSUB2090:NEXT:U=USR1(0):J=USR9(&HD998)
2170 FOR I=0 TO 11:GOSUB2090:NEXT
2180 DEFUSR8=&HDCFE:U=USR8(0)
2190 DEFFNN(I)=VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):A=
&HD7CC:FOR I=0 TO 5:READ A$:FOR J=1 TO L
EN(A$):D=ASC(MID$(A$,J,1)):IF D>62 THEN
POKE A,105-D:A=A+1:GOTO2210
2200 POKE A,D:A=A+1:FOR T=0TO-(D=62):POK
E A,FNN(J+1):A=A+1:J=J+2:NEXT
2210 NEXT:NEXT:KEY1,CHR$(21)+"GOTO2350"+
CHR$(13)
2220 FORI=0TO5:POKE-8674,8-(I>2)*5:U=USR
3(VAL("&H"+MID$("1E3E25461F761E3C25441F7
4",I*4+1,4))):NEXT:POKE-9417,31
2230 FORI=2TO116:U(I)=VAL("&H"+MID$("B2F
2E4EFFABCB5EFF5B5B5192939495969102030405
060B07000907080888888870A0A0A0A0A071905
0203040607410705020309090B02760",I-1,1))
:NEXT
2240 J=USR9(14400):V=1:FORI=0TO22:GOSUB2
090:NEXT
2250 FORI=0TO13:U(I+133)=VAL(MID$("48848
6462516487539490205000000108160211314",I
*3+1,3)):NEXT
2260 FOR I=0 TO 16:U(I+147)=488:NEXT
2270 FOR I=0 TO 31:U(I+182)=VAL(MID$("29
32333431354438000018192021362222222222222
2200223723242526001740",I*2+1,2)):NEXT:X
=9193:E=3074:U(164)=71
2280 FOR I=0 TO 11:POKEI+&HD786,VAL("&H"
+MID$("1A3CFE9020013C121310F5C9",I*2+1,2
)):NEXT
2290 DIMJ$(190):FORI=1TO75:READ J$(I):NE
XT:FORI=76TO166:READA$:A$=A$+CHR$(-45*(A
$="")):J$(I)=USR9(A$):NEXT
2300 RESTORE2000:FOR I=230 TO 334:READ U
(I):NEXT:O=2:U=USR7(0):FOR I=1 TO 60:REA
D A,B:VPOKE2560+B,A:NEXT:U(163)=134
2310 V$="0-°たこり  1-さンャめわC2-のくン°°ろさC3-T":
DEFUSR9=-8939:U=USR9(0)
2320 DEFUSR4=-9163:CLS:VW=0:H!=65535!
2330 A$=U$+"_。いえワわ!!きなさンャいねめねおン ゆなくンさつさめ
い°!Eすむつ」ろさねI°ンくつンめ  ちるめてンさつきるわお?Eへい!もょつき
るりお!Eとな!へいさャいのあよわてと?Eいワみ」まっくン°もちJレEねせンまて
ンえら となめもよわせンレEせるさンぉ」ゆれさきとレ"
2340 POKE-9450,15:U=USR6(2):U=USR4(X):NN
=22:N=16:D$=A$:GOSUB70:FF=1:H=20:A$=D$:G
OSUB800:U$="_。わ?ほ° えほうお?Eロいワみレめょおあ すちむあし
りおレE":GOTO 320
2350 POKE-609,201:FOR I=0 TO 4:SOUND8+I¥
2,0:POKE-605-I,PEEK(-8909-I):NEXT:END
2360 '―――――――――――――――――――――
2370 '        ネイティカ゛の あくま
2380 'TPM.CO SOFT WORKS 1990
2390 '―――――――――――――――――――――
```

変数の意味

※おもな変数のみ

DM……与えたダメージ

E、EW……仮想VRAM上の勇者の位置、移動量

E$……表示位置指定のエスケープシーケンス用:CHR$(27)+"Y"が入る

H……勇者の体力

N……出会った人番号

RC……ろーそん用

TF……かっこいい騎士用

J$(n)……各種メッセージ

U(n)……各種パラメータ

X、VW……勇者の位置、移動量

プログラム解説

10 行2100に飛ぶ

20〜50 各種サブ

60 REM文

70〜90 スプライト表示

100 REM文

110〜160 勇者移動

170 REM文

180〜330 人に会う

340 REM文

350〜690 戦闘

- 350〜400 コマンド入力
- 410 REM文
- 420〜510 悪魔を追い出した
- 520 REM文
- 530〜560 相手の攻撃
- 570 REM文
- 580 死んだ
- 590 REM文
- 600〜690 呪文

700 REM文

710〜740 ステータス表示サブ

750 REM文

760〜790 エンディング

800 REM文

810〜910 文字表示サブ

920 REM文

930〜950 ロード、セーブ

960 REM文

970〜1030 キャラクタパターンデータ(行2140、行2090で読みこみ)

1040 REM文

1050〜1330 マシン語データ(行2190で読みこみ)

1340 REM文

1350〜1460 マシン語データ(行2190で読みこみ)

1470 REM文

1480〜1520 BGMデータ(行2190で読みこみ)

1530 REM文

1540〜1760 スプライトパターンデータ(行2090で読みこみ)

1770 REM文

1780〜1980 メッセージデータ(行2290で読みこみ)

1990 REM文

2000〜2070 各種変数データ(行2300で読みこみ)

2080 REM文

2090 データ読みこみサブ

2100〜2110 データ読みこみ用マシン語の書きこみ

2120〜2340 初期設定

2350〜2380 REM文

マシン語解説

●初期設定時

&HD773〜&HD7CB
文字データをメモリ、VRAMに書きこむ

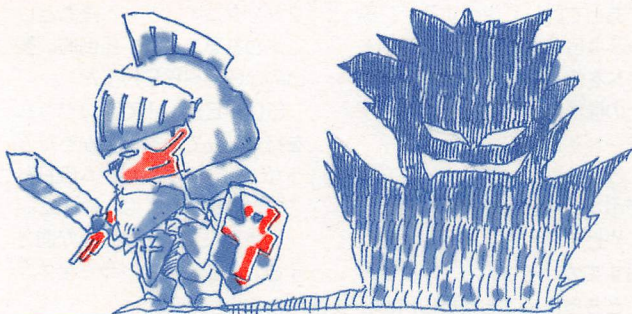
&HD9D7~&HDA2F
マップ展開
&HDA30~&HDB2A
マップデータ
&HDB2B~&HDB44
1ブロック書きこみサブ
&HDB45~&HDB59
VRAMへの1ブロック書きこみサブ
&HDB5A~&HDB91
ブロックデータ
&HDB92~&HDCFD
マップ表示
&HDCFE~&HDD15
太文字処理
&HDD3D~&HDD9C
スプライト位置データ
&HDD9D~&HDE3F
ワークエリア

●ゲーム中

&HD7CC~&HD997
曲データ
&HD998~&HD9B8
キー入力サブ
&HD9B9~&HDA0B
音程データ
&HDA0C~&HDA1A
音量サブ
&HDA1B~&HDB0A
BGM演奏
&HDB0B~&HDB2A
仮想VRAMクリア

ぜ〜んぜん違います

【TPM.CO SOFT WORKS】おそらくこういうシステムのRPGはどこにもナイと断言できるでしょう。まもクエは気に入っている作品ですが、戦闘システムが既存のRPGシステムの上に成り立っていることに不満でして、何とかオリジナルのシステムができないかと試行錯誤の結果できたのが、この『ネイティガの悪魔』です。あらかじめ言っておきますが、見た目は『まもクエ』ですが、内容はぜ〜んぜん違います(打ちこんでから、だまされたと言わないように)。私としては「まもクエもいいけどこーゆーのもいいかなー」と感じていただければうれしいですねえ。ご意見ご感想お待ちしています。今回はテレカだけでなく、BGMのシンセバージョンとか旧バージョンのマニュアルなどをプレゼントしよーかなーと考えています。次作ですが、つくりたいものがいっぱいあって、その割に作るのがのんびりなので困っています。気長に待ってください。ではまた。

TPM・CO氏が、この作品で遊んだ読者のご意見、ご感想を求めています。原稿用紙やレポート用紙にプレイ後感想を自由につづって編集部「ネイティガ」係までお寄せください。編集部で責任を持って作者に届けます。送っていただいた方のなかから抽選で左記(プログラマからひとこと)のようなプレゼントがあるそうです。しめ切りはホントはありませんがいちおう3月1日です。

プログラム確認用データ

使い方は45ページ

10 >B800	20 >MfS0	30 >5QN0	40 >uL70	1210 >MNc0	1220 >xLc0	1230 >uYd0	1240 >gHb0
50 >2eC0	60 >lX20	70 >aB10	80 >aw52	1250 >cIb0	1260 >nla0	1270 >0wa0	1280 >ara0
90 >68a0	100 >ow10	110 >X2D2	120 >qWP0	1290 >rmp1	1300 >lLf0	1310 >3we0	1320 >sEd0
130 >6NL0	140 >Jg80	150 >2n90	160 >lwc0	1330 >OZ10	1340 >qR20	1350 >1Na0	1360 >4lY0
170 >XZ30	180 >N0k0	190 >1m90	200 >Bg50	1370 >ZXc0	1380 >kbb0	1390 >8SZ0	1400 >dnZ0
210 >mCY2	220 >ktc0	230 >Np61	240 >bkK4	1410 >FSa0	1420 >ulY0	1430 >0kZ0	1440 >AMb0
250 >ra31	260 >p6U1	270 >Gr10	280 >F930	1450 >cdb0	1460 >jPH0	1470 >Ba30	1480 >mYv1
290 >yqV6	300 >AwH0	310 >qp50	320 >eJ70	1490 >gYc1	1500 >jam0	1510 >tui1	1520 >0xn4
330 >xKj0	340 >Rh20	350 >dw61	360 >5ER2	1530 >j580	1540 >lnY0	1550 >bIZ0	1560 >bha0
370 >fi80	380 >Zro0	390 >EBO0	400 >iTH4	1570 >pea0	1580 >MYa0	1590 >rua0	1600 >hMZ0
410 >ISA0	420 >CYj0	430 >esc5	440 >ri80	1610 >LAZ0	1620 >CWb0	1630 >1KZ0	1640 >3rY0
450 >P500	460 >qg10	470 >UXY7	480 >Ha74	1650 >gxZ0	1660 >UWZ0	1670 >7XZ0	1680 >8fZ0
490 >VU30	500 >G1g0	510 >aC80	520 >QO80	1690 >EhZ0	1700 >sHb0	1710 >AkY0	1720 >8LZ0
530 >TBu0	540 >lae0	550 >dl70	560 >YDM0	1730 >B1Z0	1740 >UBY0	1750 >T8W0	1760 >sL20
570 >Wc40	580 >KvtA	590 >na40	600 >Qc60	1770 >2B20	1780 >KhSF	1790 >oZxF	1800 >AUS9
610 >n0A0	620 >HiK1	630 >aE80	640 >Gjf0	1810 >Ohf3	1820 >Hsa0	1830 >ac13	1840 >Uqn9
650 >XRL2	660 >fW30	670 >1790	680 >7Sr2	1850 >eI2C	1860 >rv21	1870 >TEJ3	1880 >UVaD
690 >1c00	700 >hF30	710 >9IZ0	720 >XlW0	1890 >q3F1	1900 >Ao47	1910 >KGc4	1920 >ovG6
730 >jNQ2	740 >cFJ2	750 >V330	760 >v1R0	1930 >gkB1	1940 >o1lA	1950 >NuR3	1960 >0ea2
770 >Xqr2	780 >Cei3	790 >Qf50	800 >Os30	1970 >vZv0	1980 >UFX5	1990 >Tn30	2000 >I024
810 >Qb40	820 >sVN1	830 >mk50	840 >Go91	2010 >u5N0	2020 >vr60	2030 >KtG0	2040 >pmS0
850 >V960	860 >nu20	870 >bhG2	880 >CPM0	2050 >gTQ1	2060 >tMP1	2070 >RDV0	2080 >Zx50
890 >nCA0	900 >t620	910 >0EO0	920 >oe30	2090 >Zr60	2100 >eUq4	2110 >G1Y0	2120 >Vl52
930 >tjh0	940 >tgX0	950 >lST0	960 >IC70	2130 >pwe0	2140 >SnN0	2150 >KL58	2160 >WIL1
970 >dY80	980 >Akd4	990 >N3j2	1000 >6nj2	2170 >Ll20	2180 >pR30	2190 >TRT2	2200 >BFc0
1010 >shJ4	1020 >DVD1	1030 >QcJ1	1040 >EO30	2210 >gVB0	2220 >MHN1	2230 >Yow2	2240 >Bt80
1050 >GOf0	1060 >2ke0	1070 >jna0	1080 >lDb0	2250 >AJt0	2260 >fs70	2270 >JiR2	2280 >9Hk0
1090 >2Cb0	1100 >vVa0	1110 >wHa0	1120 >0ua0	2290 >M5B1	2300 >RE51	2310 >eWi0	2320 >Cu70
1130 >toZ0	1140 >jeb0	1150 >pnd0	1160 >gRb0	2330 >0HX8	2340 >0jG3	2350 >Pqb0	2360 >mFE0
1170 >dFe0	1180 >efc0	1190 >efd0	1200 >2Nd0	2370 >c280	2380 >rv50	2390 >mFE0	

超初心者 スーパー ビギナーズ Super Beginners' 講座 第3回

MSXの電源を入れて、はじめに出てくる画面しか知らない人たちのために、今回の講座では、MSXの画面についてちょこっと紹介しておこう。

2つのテキスト画面

MSXには、2つのテキスト画面というのがある。

電源を入れてしばらくすると、カーソルが出て文字を打てる画面がそうだ。

テキスト画面というのは、ふつうはプログラムを打ちこんだりするのに使う画面で、キーボードから入力した文字が、カーソルの位置に表示されていく。

じつはこのプログラムの入力などに使われるテキスト画面には2種類あるのだ。

■2つのテキスト画面

2種類のテキスト画面のうち、プログラムの打ちこみに適しているのがSCREENØの画面だ。

もうひとつのテキスト画面はSCREEN1の画面で、こちらのほうは、おもにゲーム画面として使われることが多い。

SCREENØとSCREEN1では、おなじテキスト画面だというのに、まるで性格がちがうので、2つのテキスト画面の性格や使われ方を、知っておく必要があるだろう。

■プログラムの打ちこみによく使われるSCREENØ

SCREENØは、1行に表示できる文字数が多いことから、プログラムの打ちこみなどに使われることが多い。

じつはSCREENØにも2つのモードがあって、見た目にはっきりちがうのだ。

あとで詳しく説明するが、ふつうはSCREENØの40字モードを使うのだが、MSX2以上の機種にはもうひとつ、80字モードというのがある。

これは画面に表示される文字が小さくなるので、目のわるい人やビデオ入力なんかの人にはおすすめできない。

どちらにしても、SCREENØには文字を打ちこむ以外、これといった機能もないので、プログラムを打ちこむ画面と思っていればいいだろう。

■ゲームの舞台として活躍するSCREEN1

それに対してSCREEN1では、スプライトの表示や文字のブロック単位での色付けなど、いろいろできておもしろい。

テキスト画面とはいっても、ファンダムではゲーム画面として使われることが、圧倒的に多いのがSCREEN1だ。

SCREEN1でプログラムを打ちこんでみるとわかるだろうが、あまりプログラムの打ちこみには使いたくない画面だ。

文字と文字とのすきまが開きすぎていて、プログラム全体がつかみにくいのだ。

プログラムの打ちこみに使うよりは、SCREEN1の特性を生かしてゲーム画面として使うほうが、はるかにいいのだ。

ファンダム掲載リストは40字づめになっているので、SCREENØの40字モードで打ちこむのに適している。

AVフォーラムはSCREEN1のほうがいいだろう。

■SCREENØの画面

↑SCREENØ:WIDTH4Ø(40字モード)の初期画面で、今月のファンダムに掲載されている『なわとびしよ!』を打ちこむ。リストとおなじ字づめなので打ちこみやすい

■SCREEN1の画面

↑SCREEN1でおなじく『なわとびしよ!』を打ちこむ。字づめもちがうし、文字と文字とのあいだが開いているので見にくく、ミスしやすい。ただし、ひらがななどは見やすい

SCREENØで打ちこむ

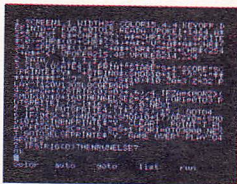
SCREENØの画面は、１行に表示できる文字数が多いのが特長だが、表示できる文字数を多くするために、１文字あたりの幅を狭くしている。

そのため、文字の右側が少し欠けていて、ひらがなやグラフィックキャラクタが見にくくなってしまうのが難点だ。

ためしにキーボードから、

SCREENØ

と打ちこんで実行したあと、ひらがななどの文字を打ちこんでみるといい。

また、SCREENØには１行に表示できる文字数によって２つのモードがあり、ひとつは40字モード、もうひとつが80字モードとなっている。

短めの１画面ならリストを全部表示できる

40字モードと80字モードは、おなじSCREENØでもまったくちがう画面と考えたほうがいい。

２つのモードの切り換えは、WIDTH命令によっておこなわれる。

ようするに、WIDTHのあとにくる数字が１行に表示できる文字数になっていて、この部分の数字が40以下なら40字モードとなり、41から80までが80字モードになるのだ。

ただし、80字モードはMSX２以上でないと使えないので、注意する必要がある。

ファンダムに掲載されているプログラムは、１行の文字数が40字になっているので、40字モードで打ちこみをすることをおすすめする。

SCREEN1であそぶ

SCREEN１がなぜゲームなどの画面として使われるか、その理由を紹介すると、

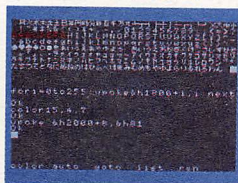
①スプライトが使える

②８文字ごとに色を付けられる

となるだろう。

どちらもSCREENØにはない機能だが、①の機能ははやく覚えてほしいもので、②のほうは少々くわしいの知識が必要になるものだ。

■手軽に使えるスプライト

①のスプライト機能というのは、とても不思議なもので、スプライトのことを説明するだけで２ページや３ページは必要になってしまうほどだ。

８文字単位での色つけが可能なのも特徴だ

ここでは紹介をするだけで説明はしないので、まずはマニュアルのSPRITE$や、PUTSPRITEの項目をよく読んでおこう。

■８文字ごとに色をつける

ファンダムのプログラムを打ちこんで遊んだあと、CTRLキーとSTOPキーをいっしょに押すとプログラムが停止する。

そのとき、画面がごちゃごちゃしていて、なにか文字を打ちこんでもうまくいかないときがあるだろう。

そういうとき、たいていはSCREEN１の画面になっていて、文字の形や色が変えられているので、妙になっているのだ。

ここまで読んで、スプライトや文字の色付けに興味を持てただろうか？

興味がある人は、下のSCREEN１の魅力を読むといい。

SCREEN1の魅力

ここを読む人は、あるていどSCREEN１の魅力を知っている人だと思う。

ここでは、はじめてその魅力を知った人たちに、雰囲気を味わってもらおうと思っている。

■スプライトの魅力

いきなりだが、

SCREEN1，1

を実行しよう。

SCREEN１のあとにくる数字はスプライトのモードを指定するもので、０～３の４種類ある。

ここでは８×８ドットの２倍表示にしている。つぎに、

SPRITE$(Ø)=STRING$(8，255)

と打ちこんでほしい。

これでスプライトの形が決まった(ここでは四角を設定しているが、スプライトの形を設定する方法はここでは触れない)。

形をきめたら、つぎの命令でスプライトを表示する。

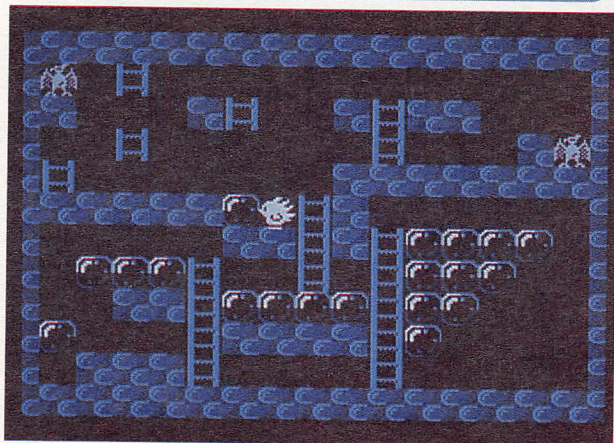
PUTSPRITEØ，(12Ø，1ØØ)，8，Ø

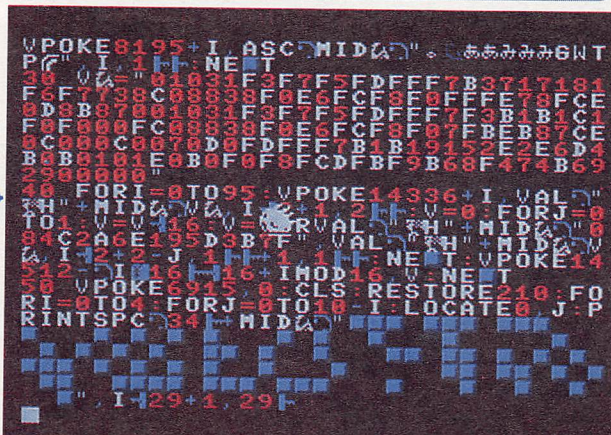
画面の中央付近に、赤い四角形が表示されたら成功だ。

これのどこが魅力かというと、CLSしても消えないし、カッコのなかの数値(座標)を変えるとスプライトが動き、座標のあとの数値(ここでは８)を０から15の範囲で変えれば、スプライトの色もそれに応じた色に変わるのだ。

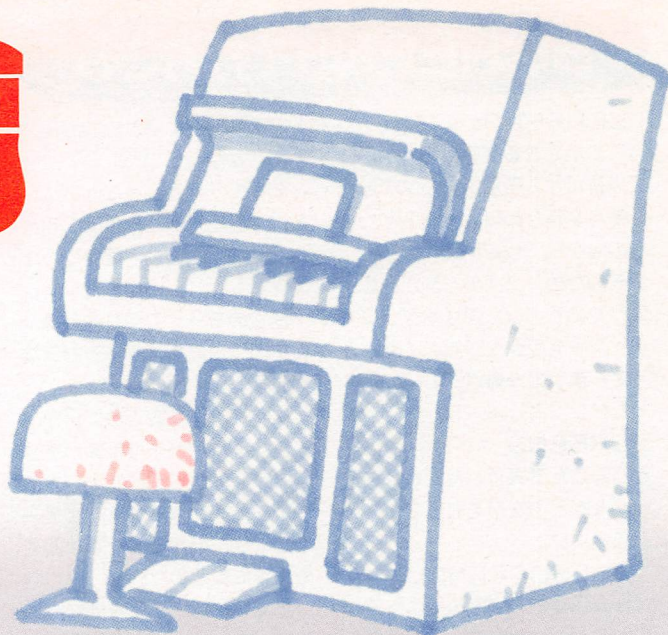
ただの四角が動いたところで、あまりおもしろいものではない。

そこでスプライトのパターン定義のやり方を次回の講座で教えることにしよう。

ゲーム画面

ファンダムに掲載された「ICE　MAN」を打ちこんで遊んでいるところ。じつはこの画面はSCREEN１で、ファンダムでよくゲームに利用されている例のひとつ

すぐあとのLIST

「ICE MAN」を途中でCTRL＋STOPしたあと、LISTを実行している画面。リストの文字が、変になっているのがわかる。SCREEN１の大きな特徴だ

このページは 要♪です!

FM音楽館

今回はですねえ、長めの作品を取り上げたものだから3つしか入りませんでした。特に最後の『Variation on the KANON』はまるまる2ページがリストになっていていやはやなんだけど、美しいですから許してもらおう。力作は歓迎しよう、という姿勢でおるわけです、はい。

■楽評：よっちゃん

さわりの音楽が聴けるおまじない

リストのバックに水色のおまじないがしてある行だけを打ちこむと、長い長いプログラムが1画面から2画面くらいに短くなります。そのかわり、聴ける音楽の長さも短くなってしまいますけど。もちろん気に入ったら残りの行も打ちこめばいいので、かなり使えるおまじないです。今回は3本すべてに唱えておきましたので、試してみてください。でも、本当は3本ともいい曲ばかりなので、最初から打ちこむつもりでいたほうが、いいのですけどね。完成したときの感動が違いますから……。

SNOW FALLS

埼玉県・GAN☆Pの作品

いやー、この季節にふさわしいちょっとロマンチックな3拍子のオリジナル曲です。雪が降ってきて窓ガラスに6角形の結晶ができていく、なーんちって。東京はしかし、記録的な暖かさで現在12月に入ってもいっこうに気温が下がらない。街全体にエアコンが効いてるみたいで、ちょっと気味が悪いなあ。

```
10 '——— SNOW FALLS
20 CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
30 '——— Composed by GANP
40 DIMA%(15):FORS=0TO15:READA$:A%(S)=VAL
("&H"+A$):NEXT:CALLVOICECOPY(A%,@63)
50 DATA 4F56,4349,2D45,204E,0,10,0,0,544
1,23A3,0,0,8062,5761,0,0:CLEAR1200
60 DEFSTRA-W:SOUND7,&B110001:SOUND6,0:T=
"T180":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T
70 POKE&HFA7C,&H2D:POKE&HFA8C,&H2D:POKE&
HFAAC,&H2D:R="R16"
80 PLAY#2,"LY32,32@3Q4V7>","LY33,32@3Q4V
6>","@16V4L","@16V3L","@63L8VQ7<","@63L8
V5<","@2V3LY38,32Q3>","@4L8Q5Y39,32V6>>"
,"@4L8Q5Y40,32V4>>"
90 '——— MML Data
100 A1="DFA>CDED2<BG2B A2GA2>CD<BGE2."
110 A2="DFA>CDED2<BG2B A2B>C8<B8AGA1."
120 A=">EC<A>E.C8<A8>E8D<BG>D4.<B8G8>D8<
":A3=A+">C<AF>C.<A8F8>C8<B2B8>C8<B2."
130 A4="A2B4>C2<G4":B4="E2G4A2E4"
140 A5="RA8G8ARA8G8A":A5=A5+A5+A5+A5
150 B1="<A>DFAB>C<B2GE2G E2EE2ABGE<B2.>"
160 B2="<A>DFAB>C<B2GE2G E2GA8G8FEE1."
170 B=">C<AF>C.<A8F8>C8<BGEB4.G8E8B8":B3
=B+"AFDA.F8D8F8G2G8G8G2."
180 B5="RE8E8ERE8E8E":B5=B5+B5+B5+B5
190 C1="RA2RG2RA2RG2 RA2RA2>D<BGE2D"
200 C2="RA2RG2RA2RB2 RA2RB2A>CD<A2."
210 C=">E2.E.E8<A8>E8D2.D.D8<G8>D8<":C3=
C+">C2.C.C8<F8>C8<B2EB2."
220 C4="RA2RG2":D4="DF2DE2"
230 D1="DF2CE2DF2CE2 DF2CE2BGE<B2B>"
240 D2="DF2CE2DF2EG2 DF2DG2FABE2."
250 D=">C2.C.C.<B2.B.B.":D3=D+"A2.A.A8D8
A8G2CG2."
260 E1="D4AR8GAC4GR8FGD4AR8GAC4GR8FG D4A
R8GAD4AR8GA>DR8<BR8GR8E4AED."
270 E2="D4AR8GAC4GR8FGD4AR8GAE4BR8AB D4A
R8GAE4BR8ABA4>C<A>D4<A2&A."
280 E="E4AR8GAE4AR8A4 D4GR8FGD4GR8G4":E3
=E+"C4FR8EFC4FR8F4 <B4>BR8AB<B4>BR8B8."
290 E4="D4AR8GAD4GR8FG16"
300 H1="AB>CDE4.CD4<B4>C4.D<BGA2. A2.>C4
.<BA>DE2.DC<B>C<BG16"
310 H2="A2.>C<BABAGA1>CD<BGA4>DE<BGA4>CD
EF#G4.F#EDE4F#4G8."
320 H3="A2.B2G4A2.B2G4AGF#GF#EF#EDC<G>DE
2.D2<BG16"
330 H4="AEGDAEAEBEGDAEB4>C4<B4.>C<BGA2G4
AB>CDE2<A2&A4.."
340 F1=R+E1:F2=R+E2:F3=R+E3:F4=R+E4:I1=R
+H1:I2=R+H2:I3=R+H3:I4=R+H4
350 '——— Play
360 PLAY#2,"","",C4,D4,E4,F4,C4
370 FORY=2TO1STEP-1:FORX=1TOY
380 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,C1
390 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,C2:NEXT
400 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,C3
410 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,C3:IFY=1THE
NNEXT:GOTO430
```

```
420 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,C4:NEXT
430 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,C1,H1,I1
440 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,C2,H2,I2
450 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,C1,H3,I3
460 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,C2,H4,I4
470 PLAY#2,A5,B5,C2,D2,E2,F2,C2
480 GOTO370
```

確認用データ(使い方は45ページ)

10>4R50	20>5440	30>f2A0	40>imZ0
50>GUU0	60>QUP0	70>jZC0	80>pUL2
90>Yp40	100>Jt90	110>ll90	120>FXm0
130>Vl70	140>xxD0	150>88B0	160>Sv90
170>72Z0	180>H4E0	190>KB90	200>fs80
210>j3Y0	220>vD50	230>pr80	240>Dg70
250>VgI0	260>RJc0	270>UGY0	280>MJq0
290>3240	300>c6R0	310>5SP0	320>6lH0
330>0cM0	340>Sv01	350>Xn20	360>dM40
370>uh40	380>jS40	390>Qp50	400>FW40
410>u9F0	420>us50	430>d070	440>L370
450>X270	460>F570	470>FV40	480>V800

The Phone called from India

ソウル・AMAVOLFの作品

大韓民国はソウルのAMAVOLFくん(24歳・大学生)から投稿作が届きました。聴いてみると、ふーん、ちょっとセンスが違っておもしろい。インドから電話がかかってくるというシチュエーションなんだけど、インド風というよりは韓国風のニュアンスを感じます。この連載も国際化してきた。

```
10 PRINT"<  The Phone called from India
 >"
20 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1):CALLBGM(1)
30 A$="T85V15L64O6@21R2BGBGBGBGBGBGBGBGB
GBGBGBGBGBGBGBGR2":B$="T120@25O3B32<G64R
4"
40 FOR J=0 TO 1:PLAY#2,A$,A$:NEXT J:PLAY
#2,B$,B$
50 CALLPLAY(0,A):IF A THEN 50 ELSE DIM M
$(67):GOSUB 120
60 CALLVOICE(@5,@10,@8,@2):A$="T120L16":
PLAY#2,A$,A$,A$,A$,"T120V8@A15":PLAY#2,"
V15O5","V10O5","V10O4","V12O5",""
70 READ A$:IF A$="*" THEN C=21:GOTO 100
ELSE IF A$="**" THEN M$(A)="@24":M$(A+21
)="@33":C=22:GOTO 100
80 IF A$="***" THEN 110
90 READ B:C=VAL(A$):A=C:IF B=0 THEN RH$=
"" ELSE RH$=R$
100 PLAY#2,M$(A),M$(C+42),M$(B),M$(A+21)
,RH$:GOTO 70
110 CALLPLAY(0,A):IF A THEN 110 ELSE FOR
 I=1 TO 0 STEP -1:FOR J=255 TO 0 STEP -4
:SOUND 0,J:SOUND 1,I:SOUND 8,15:NEXT J,I
:END
120 ''
130 R$="V8@A15H16H16S!8H16H16S!8BH16B!H1
6BB!H16B!B!H16BSH16B!S!H16C!M!S!8"
140 M$(0)="R1":M$(1)="C1":M$(2)="D1":M$(
3)="E1":M$(4)="F1"
150 M$(5)="CCCCC+C+C+C+DDDDEEEE":M$(6)="
EEDE8.EEDE8.E+EE+E":M$(7)="EEEEDDDDEEEEC
CCC"
160 M$(8)="DDED8.CCDE8.E+EE+E":M$(9)="<A
AAABBBB>CCCCDDDD":M$(10)="EEEEV14EEEEV13
EEEEV12EEEE"
170 M$(11)="CCCCC+C+C+C+DDDDEEEE":M$(12)
="EEDEEEEEDEEEE+EE+E":M$(13)="CCCCC+C+C+
C+DDDDEEEE":M$(14)="EEEEDDDDEEEECCCC"
180 M$(15)="DDEDDDCCDEEEE+EE+EL16":M$(16
)="L8O4AABBO5CCDDL16":M$(17)="EEDEEEEEDE
EEE+EE+ECCCC8R8"
190 M$(18)="V11EEEEV10EEEEV9EEEEV8EEEE":
M$(19)="V7EEEEV6EEEEV5EEEEV4EEEE":M$(20)
="V3EEEEV2EEEEV1EEEEEEEEV15"
200 M$(21)="R1":M$(22)="C1":M$(23)="D1":
M$(24)="E1":M$(25)="F1"
210 M$(26)="L4CC+DEL16":M$(27)="E8DE4&E1
6DE8.E+EE+E":M$(28)="L4EDECL16":M$(29)="
D8ED8.C8DE8.E+EE+E"
220 M$(30)="L4O4ABO5CDL16":M$(31)="EEEEV
14EEEEV13EEEEV12EEEE":M$(32)="CCCCC+C+C+
C+DDDDEEEE":M$(33)="EEDEEEEEDEEEE+EE+E"
230 M$(34)="L8CCC+C+DDEEL16":M$(35)="EEE
EDDDDEEEECCCC":M$(36)="DDEDDDCCDEEEE+EE+
EL16":M$(37)="O4A4B4O5C4D4":M$(38)="EEDE
EEEEDEEEE+EE+ECCCC8R8"
240 M$(39)="V11EEEEV10EEEEV9EEEEV8EEEE":
M$(40)="V7EEEEV6EEEEV5EEEEV4EEEE":M$(41)
="V3EEEEV2EEEEV1EEEEEEEEV15":M$(42)="R1"
250 M$(43)="O4AAA8AAA8AAAAAAA8":M$(44)="
O4BBB8BBB8BBBBBBB8":M$(45)="O5CCC8CCC8CC
CCCCC8":M$(46)="O5DDD8DDD8DDDDDDD8"
260 M$(47)="L8CCC+C+DDEEL16":M$(48)="EED
E8.EE<AAAAGFE8>":M$(49)="L8EEDDEECCL16":
M$(50)="DDED8.CC<AAAAGFE8>":M$(51)="L8O4
AABBO5CCDDL16"
270 M$(52)="EEEEV14EEEEV13EEEEV12EEEE":M
$(53)="CCCCC+C+C+C+DDDDEEEE":M$(54)="EED
EEEEEDEEEE+EE+E":M$(55)="R1":M$(56)="EEE
EDDDD<AAAAGFE8>"
280 M$(57)="DDEDDDCCDEEEE+EE+EL16":M$(58
)="L8<AABBL16AAAAGFE8>":M$(59)="EEDEEEEE
DEEEE+EE+ECCCC8R8":M$(60)="EEEEEEEEV9EEE
EV8EEEE"
290 M$(61)="V7EEEEV6EEEEV5EEEEV4EEEE":M$
(62)="V3EEEEV2EEEEV15<AAAAGFE8>":M$(63)=
"O4BBB8BBB8AAAAGFE8":M$(64)="O4R2AAAAGFE
8"
300 M$(65)="@0O5L8R16CCC+C+DDEL16EO4@8":
M$(66)="CCCCCCCCCCCCCCCCCCCC8R8":M$(67)=
"CCCCCCCCCCCCCCCC"
310 RETURN
320 DATA 0,67,0,67,1,67,2,2,3,3,4,4,2,2,
3,3,*,0,67,**,5,67,6,67,5,67,6,67,7,67,6
,67,7,67,8,67,7,67,9,67,6,67,6,67,10,67,
18,67,19,67,20,67,11,67,12,67,13,65,12,6
7,14,14,12,67,14,14,15,67,14,67,16,67,12
,0,12,21,17,66,***
```

確認用データ(使い方は45ページ)

10>8nE0	20>DW50	30>8hu0	40>Ca90
50>6AC0	60>NoH1	70>xP11	80>xL20
90>54L0	100>YBF0	110>ZqC1	120>oJ00
130>Unc0	140>XFQ0	150>TEw0	160>ds91
170>7Ar1	180>HTF1	190>k8e1	200>xaT0
210>jdG1	220>hgv1	230>XQn2	240>Yo32
250>gMo1	260>1vU2	270>53b2	280>XSL2
290>oj62	300>MrK1	310>M200	320>eu45

Variation on the KANON

長野県・佐野弘明の作品

『パッハベルのカノン』を元にした曲です。これまた冬向きの美しい作品です。そういえばしばらく昔に戸川純ちゃんがこの曲に歌詞を付け、「虫の女」という題名で歌っていたことがあったけど、これも良かったなあ。ちょっと違うフレーズが順番に出てくるという性格上、データが長くなるのも仕方ない。

```
10 '
20 '      VARIATION  ON  THE  KANON
30 '
40 '             BY JOHANN PACHELBEL
50 '
60 GOTO 1020
70 Z$="16&":T$="T77"
80 '
90 A$="L2C4E<B>C<GA>C<AB>>EDC<BAGAB>EDC<
BAGAB":A0$="V9"+A$
100 A1$="L405C&C<B&B>CEGAF&FE&E<F>CCL8C<
B>C<B>C<EG&GB&B>C&CE&EGEGAFEDFEDC<BAF>C&
CC&CC<B>C<B>C<FG&GB&B>C&CE&EGEGAFEDFEDC<
B"
110 A2$="AGF>CC&C<B>DE&EEC16D4Q6{EF}{ED&
}D16Q8C&{CC&}C<{B>C}<BG&{GG&}GA&{AB&}B>C
<G4&G4A4{FA}>CC&C16<B>C16DE4{ED}C16D4Q6{
EF}{ED&}D16Q8D&{DC&}C<{B>C}<BG&{GG&}GA&{
A>C&}CFED16C4&C16<A4{FA}>C<B&{B>C&}CD"
120 A3$="GL16EFG8EFG<BAB>CDEFE8CDE8<EFGA
GFG>C<B>C<A8>C<BA8GFGFEFGAB>C<A8>C<B>C8<
B>C<BAB>CDEFGG8EFG8EFG<BAB>CDEFE8CDE8<EF
GAGFG>C<B>C"
130 A4$="<A8>C<BA8GFGFEFGAB>C<A8>C<B>C8<
B>C<BAB>CDEFGG8EFG8EFG<BAB>CDEFE8CDE8<EF
GAGFG>C<B>C<A8>C<BA8GFGFEFGAB>C<A8>C<B>C
8<B>C<BAB>CDEFGE8CDE8DCD<B>CDEDC<B>C8<AB
>C8<CDEFEDE>C<B>C<A8>C<BA8GFGFEFGAB>C<A8
>C<B>C8<BAB>CDC<B>C<AB"
140 A5$=">C2"
150 A6$="L8R805{EF}GE4<{B>C}D<B&{BA}>{CD
}EC{&C<A}>{ED}C<B&{BF}{AB}>C<A&{AE}{GA}>
C<G&{GA}{BB}>C<A16G{GB}>C16D<B"
160 A7$="R16>C16{EF}GE4{DE}FD4{CD}EC4{GF
}EGA{AG}FAG{GF}EGL16AGFAGFADBAD<GB>CD8E4
EDCD4Q6EFEQ8D8C8&CC8&C<B>C<B8G8&GL8G16&G
"
170 A8$="A&{AB&}B>C<G&G16>C{CC}C16<A4{FA
}>C<B&{B>C&}CDE4{ED}C16D4Q6{EF}E16Q8DD&{
DC&}C<L16B>C<EGB>CEGB>C<BAGFGFEDGDC<B>C<
BAGAGFGL8A>C<{BA}{G>C&}CDE4EFGAGFE4{CC}D
EFED<A4{AB}>C16<G>C{CC}CC16"
180 A9$="<A4{FA}>CC&C16<B>C16DE4EFGAGFE4
{CC}DEFED<A4L16AB>C<G8>C<B>C<G>C<B>C<A>C
<B>C<A>C<B>C<BL8G>C&C16DE4{EE}FGAGF"
190 AA$="E4{CC}DEFEDC4<{AB}>L16CC8C<B>C<
G>C<B>C<A>C<B>C<A>C<B>C<B&B8L8>C&C16DE4E
FGAGFE4{CC}DEFEDC4<{AB}>C16CL16C<B>C<G>C
<B>C<A>C<B>C<A>C<B>C<BG8>C&C8D8{EE}{EE}{
EE}{EE}{EE}{EE}{EE}{EE}L2DC<BAGAB>EDC<BA
GAB>C1&C1"
200 '
210 B0$="V3R16"+A$+"4.V9"
220 '
230 C0$="L203V9CD<AB>CCCD>C<GAEFEFG>C<GA
EFCFGV3"
240 C1$="R16"+A1$+Z$
250 C2$="B16"+A2$+Z$
260 C3$="D16"+MID$(A3$,1,121)
270 C4$="C16"+MID$(A4$,1,212)
280 C5$="B>C2"
290 C6$="R16"+A6$+Z$
300 C7$="B16"+A7$+Z$
310 C8$="R16"+MID$(A8$,1,174)
320 C9$="C16"+A9$+Z$
330 CA$="F16"+AA$
340 '
350 D$="L203GBEGFEFG>>C<BAGFCFG>C<BAGC{C
E}DG4F8.":D0$="V9"+D$+"V7"
360 D1$="L404E&EGFEA>ED<A>C<GGDAGFE&E<B>
FEAB>D<A&AG&GL8FDA&AGFEDE&E&ER8C<B>GFE&E
A>C<B&B>D&D<A&AB&B>C<BAG"
370 D2$="FED&DG&G16D4G4G{GG}G4{GG&}GE4E{
EE}{EE&}EE&E{CF}CGCC4R{CF}CC4DDD4G4&{GG}
{GG}GG{GG}&GE4E{EE}{EE&}EE&E{CG}C4AGG4&G
{CF}CC4DD4&D"
380 D3$="RRR16L16B8&BRRRRRRRRRRRR16>CDE
E8CDE8CDE<G&G8R>C8<AB>C8<"
390 D4$="F8AGF8EDEDCDEFGAF8AGA8GAGFGAB>C
DEE8CDE8CDE<G4r8r16>C8<AB>C4<RR16AGAF8AG
F8EDEDCDEFGAF8AGA8GAG4"
400 D5$="R803L8G>CE<R8DGBR8EA>C<R8GB>ER8
<CFAR8EG>C<R8DA>CR8<DGB"
410 D6$="05R8L8{CD}EC&C<{GA}BG&G{AB}>C4&
{C<A}>{C<B}AG&G{FG}AF&F{EF}AE&{EF}{GG}AF
4{GA}BG"
420 D7$="R8>{CD}EC&C<{B>C}D16<BAL16AAAA&
A8B8B>ED8<B>ECFCF4FCECE8&ECECFECFECF8GF4
<GGG8G8GGGGG8G8GG8&GE4E8EEEE8&EE8&EC"
430 D8$="FL8CGCC4G{GG}{GF}CC4DDDDGG{GG}{
GG}GG{GG&}GE4EE16DRRRR>E<R8RRR16FGRGGGGG
L16GBA>C<GBGBDAE8EEE8EGL8FEDCC{CC&}CC4R1
6{GG}&G"
440 D9$="F16CC4DDD4{G>C}<GL16G>C<G>D<GBA
>C<GBGBE>C<E8EEE8EGF8EGEGCFC8CC&C8C&C4E4
F4F4D8DL8DDGGL16GGGGGBA>C<GBGAE"
450 DA$="BE8EEEEEGF8EB-E8FAF8F4E&E4E4F4F
4DGDD8DDG8>C<GG>C<G>C<GBA>C<GBGAEBE8EEEE
EGE8EB-L8EFFF4E16&E4E4F4F4R8D16DD16DRRRR
RRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRE1&E1"
460 '
470 E0$="V3R16"+D$+"V7"
480 EA$=">C<"+MID$(DA$,2,63)+">C<E8EBB"+
MID$(DA$,71,74)
490 '
500 F0$="L203V9C<GAEFCFG>GDE<B>CCCDGDE<B
>CCCDV3"
510 F1$="R16"+D1$+Z$
520 F2$="G16"+D2$
530 F3$="R16"+D3$
540 F4$="C"+D4$
550 F5$="R16"+D5$+Z$
560 F6$="&B16"+D6$+Z$
570 F7$="&B16"+MID$(D7$,1,106)
580 F8$="C16"+D8$+Z$
590 F9$="R16"+MID$(D9$,1,101)
600 FA$="E16"+DA$
610 '
620 G$="L204R2R2R2R2R2R2R2R2EDC<BAGAB>E{
GF}E{ED}<AGAB":G0$="V6"+G$
630 G1$="L803CG>C4<<G>DG4<A>E>C4<<EB>G4<
F>CA4CG>E4<<F>CA4<G>DB4CG>C4<<G>DB4<A>E>
C<E<EB>G<BF>CACCG>E<G<F>CAC<G>DBDCEG>C<<
G>DGB<A>EA>C<EGB>E<<F>FA>C<CG>CE"
640 G2$="<<F>DA>C<<G>DGBCG>CE<<G>GB>D<<A
>EA>C<<E>EGB<F>CFACEG>C<<F>FA>C<<G>DGBCG
>CE<<G>GB>D<<A>CA>C<<E>EGB<F>CFACEG>C<<F
>DA>C<<G>DGB"
650 G3$="CG>CE<<G>GB>D<<A>EA>C<<E>EGB<F>
FA>C<CEG>C<<F>FA>C<<G>GB>D<CG>CE<<G>GB>D
<<A>EA>C<<E>EGB"
660 G4$="<F>FA>C<CEG>C<<F>FA>C<<G>GB>D<C
G>CE<<G>GB>D<<A>EA>C<<E>EGB<F>FA>C<CEG>C
```

行660は次のページに続きます

```
<<F>FA>C<<G>GB>D<CG>CE<<G>DGB<A>EA>C<<E>
EGB<F>FA>C<CEG>C<<F>FA>C<<G>GB>D"
670 G5$="<L2C<GAEF>C<FG"
680 G6$="L8>CG>CE<<G>DGB<A>EA>C<EGB>E<<F
>FA>C<CEG>C<<F>FA>C<<G>GB>D"
690 G7$="<CG>CE<<G>GB>D<<A>EA>C<<E>EGB<F
>FA>C<CEG>C<<F>FA>C<<G>GB>D<CG>CE<<G>GB>
D<<A>EA>C<<E>EGB"
700 G8$="<F>FA>C<CEG>C<<F>DA>C<<G>DGBCG>
CE<<G>GB>D<<A>EA>C<<E>EGB<F>FA>C<CEG>C<<
F>FA>C<<G>GB>D<CG>CE<<G>GB>D<<A>EA>C<<E>
EG>C<<F>CFACEG>C"
710 G9$="<<F>DA>C<<G>DGBCG>CE<<G>GB>D<<A
>EA>C<<E>EGB<F>CFACEG>C<<F>FA>C<<G>DGBCG
>CE<<G>GB>D"
720 GA$="<<A>EA>C<<E>EG>C<<F>FA>C<CEG>C<
<F>FA>C<<D>DGBCGC>E<<G>DGB<A>EA>C<<E>EG>
C<<F>FA>C<CEG>C<<F>FA>C<<G>DGBCG>CE<<G>D
GB<A>EA>C<<E>EGB<F>FA>C<CEG>C<<F>FA>C<<G
>DGBCG>CE<<G>DGB<A>EA>C<<E>EGB<F>FA>C<<E
>EG>C<<D>FA>C<<G>DGBC1&C1"
730 '
740 H0$="V3R16"+G$+"4.V6"
750 '
760 I0$="L2O3V9R2R2R2R2R2R2R2C<GAEFEFG
>C<GAEFCFGV2"
770 I1$="R16"+G1$+Z$
780 I2$="&C16"+G2$+Z$
790 I3$="B16"+G3$+Z$
800 I4$="&D16"+G4$+Z$
810 I5$="&D16"+G5$+"4."
820 I6$="&E16"+G6$+Z$
830 I7$="D16"+G7$+Z$
840 I8$="B16"+G8$+Z$
850 I9$="C16"+G9$+Z$
860 IA$="D16"+GA$
870 '
880 PLAY#2, T$, T$, T$, T$, T$, T$, T$,
T$, T$
890 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$,G0$,H
0$,I0$
900 PLAY#2,A1$,A1$,C1$,D1$,D1$,F1$,G1$,G
1$,I1$
910 PLAY#2,A2$,A2$,C2$,D2$,D2$,F2$,G2$,G
2$,I2$
920 PLAY#2,A3$,A3$,C3$,D3$,D3$,F3$,G3$,G
3$,I3$
930 PLAY#2,A4$,A4$,C4$,D4$,D4$,F4$,G4$,G
4$,I4$
940 PLAY#2,A5$,A5$,C5$,D5$,D5$,F5$,G5$,G
5$,I5$
950 PLAY#2,A6$,A6$,C6$,D6$,D6$,F6$,G6$,G
6$,I6$
960 PLAY#2,A7$,A7$,C7$,D7$,D7$,F7$,G7$,G
7$,I7$
970 PLAY#2,A8$,A8$,C8$,D8$,D8$,F8$,G8$,G
8$,I8$
980 PLAY#2,A9$,A9$,C9$,D9$,D9$,F9$,G9$,G
9$,I9$
990 PLAY#2,AA$,AA$,CA$,DA$,EA$,FA$,GA$,G
A$,IA$
1000 END
1010 '
1020 SCREEN 0
1030 CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
1040 CLEAR 5000:DIM A%(15):DEFINT A-Z
1050 POKE&HFA3C,24:POKE&HFA6C,24:POKE&HF
A9C,24
1060 FOR A=0 TO 15:READ A$:A%(A)=VAL("&H
"+A$):NEXT
1070 CALLVOICECOPY (A%,@63)
1080 CALLVOICE (@63,@63,@63,@63,@63,@63,
@63,@63,@63)
1090 GOTO 70
1100 '
1110 DATA 0000,0000,0000,0000
1120 DATA 0C00,0010,0000,0000
1130 DATA 9302,64F5,0000,0000
1140 DATA 0001,8192,0000,0000
1150 END
```

確認用データ(使い方は45ページ)

(使い方は45ページ)

10>EH00	20>xt90	30>EH00	40>urA0
50>EH00	60>6L00	70>Tv20	80>EH00
90>5hU0	100>mV22	110>eHE6	120>PXT2
130>o3C7	140>Cn00	150>OD42	160>0G82
170>AJb5	180>Agv1	190>A887	200>EH00
210>0w40	220>EH00	230>EBI0	240>XR30
250>BQ30	260>f150	270>hX50	280>Nx00
290>hS30	300>LR30	310>3N50	320>tR30
330>j120	340>EH00	350>9Rf0	360>X8S1
370>CKu2	380>dOZ0	390>uvT1	400>qSX0
410>d5J1	420>Yur1	430>4VX2	440>Fsj1
450>JKb3	460>EH00	470>eN40	480>10N0
490>EH00	500>I4I0	510>9S30	520>vw10
530>H020	540>iV10	550>5T30	560>el30
570>WN50	580>HS30	590>Ww40	600>F220
610>EH00	620>taf0	630>dFK3	640>c4V2
650>WZG1	660>lxK3	670>Zl30	680>lCb0
690>SFI1	700>1Ge2	710>NZA1	720>U4N7
730>EH00	740>Ow40	750>EH00	760>7TM0
770>jS30	780>Ql30	790>bR30	800>3m30
810>S240	820>em30	830>jS30	840>lS30
850>7T30	860>j220	870>EH00	880>WdA0
890>HfA0	900>WhA0	910>okA0	920>8oA0
930>QrA0	940>iuA0	950>20B0	960>K3B0
970>c6B0	980>u9B0	990>faB0	1000>9200
1010>EH00	1020>C500	1030>5440	1040>rZ40
1050>sG60	1060>0WE0	1070>Ur20	1080>pqC0
1090>h800	1100>EH00	1110>G330	1120>g430
1130>6A30	1140>R630	1150>9200	

音楽センスの良くなるよっちゃんおすすめCD

ブライアン・イーノとジョン・ケールといっても、知らない人がほとんどでしょうが、かたやロキシー・ミュージックのオリジナル・メンバーで環境音楽などの伝導者、かたやベルベッド・アンダーグラウンドのオリジナル・メンバーでニューヨークの知性派ミュージシャンの代表、両方とっくに中年のおじさんだけど、ロック界の巨人2人です。サウンドはいたってシンプルで、ドラムマシンやDX7を使った打ちこみリズムに多少の生楽器をつけ加え、2人が臆面もなく大声で歌っています。これがいかす。ちょっと肩すかしをくらったような脱力感のあと、突き抜けた爽やかさがやってくる。日本では、知性派というとついつい難しいことを考えているんだろうと思われがちですが、本人たちの書いているものやインタヴューを読むと、自分がどういうテーマをどういうやりかたで表現するかを明確につかんでいて、それが作品の最終的な出来上がりにまで一貫しているのでパワーがあるのですな。5曲目の『コルドバ』のジョン・ケイルのストイックな歌から6曲目の『スピニング・アウェイ』のイーノの脳天気な大声コーラスに行くあたりがハイライトです。

『ロング・ウェイ・アップ』2400円

投稿大募集

MSX2+、ターボRやFMパックのMSX-MUSICを使った演奏プログラムを募集しています。以下のことを書いた手紙をそえてください。①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号②タイトル③プログラムを作成したときに参考にしたもの④FM音楽館の感想やいいたいこと。また、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないでください。盗作(すでにプログラムとしてあるもの)や二重投稿は厳禁。あて先は〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FM音楽館」係まで。採用者には当社規定の原稿料をさしあげています。

THE LINKS INFORMATION PAGE

ひとりで遊ぶゲームより、たくさんでできるテーブルトークがいい。その第2弾がついに登場。

テーブルトークRPG第2弾『魔術師妖精学校』登場！

昨年の11月号で紹介したばかりのテーブルトークRPGの第2弾がついに登場した。何度も説明するまでもないだろうけど、最近とくに人気の高いボードゲームのテーブルトークをパソコン通信上にのっけたのがこの企画だ。ボードゲームだと参加する人数は通常だと多くても7〜8人程度。でないと自分の番が回ってくるのに時間がかかりすぎて、つまらなくなるからだ。それというのも、ゲームを進めるときにクイズ番組の司会の人のようなマスターが存在していて、その人がみんなの置かれた状況を考え出し、行動の選択にいろいろとアレンジをくわえていくゲームだからなのだ。マスターとみんなでゲームのストーリーを作っていく、という感じだ。だからああでもない、こうでもないとしゃべっているうちに、あっという間に夜が明けてしまう、なんてことになる。参加者が多いのはそれだけいろんなエピソードが起こって楽しいのだけど、現実はむずかしい。その点、パソコン通信であるリンクスで行うと、極端な場合何万人参加していてもOKなのだ。そしてその全員がこの『魔術師妖精学校』で勉強をしていくというのが今回のゲームのおおすじ。それこそわいわいがやがや、ドタンバタンのにぎやかさだろう。どんなに多くの事件が起きるのか、ものすごく楽しみだ。

さて、実際にこのイベントに参加するには、まずこのコーナーに自分のキャラクタの登録をすることから始まる。自分の好きな名前、性別、年令、性格などだ。2週間に1度のわりで事件が起こるので、それにそって、自分はどんな行動をとるか、与えられた選択肢のなかから選ぶことになる。そしてそれによってキミのキャラクタがどうなったかを、数日後マスターからメールで送られてくる。それの繰り返しでストーリーが進んでいくというわけだ。

大きなストーリーの流れは妖精学校のなかの校内新聞を読むとわかるようになっている。

こうしてキミは妖精学校で魔術師になる訓練を受け、数々の苦難を乗り越えて、りっぱな魔術師になるのだ。

卒業のころには苦難をともにした友人もたくさんできるだろう。楽しかった思い出もいっぱいだ。

↑ズバリ、タイトル画面。文字が凝ってる

↑学校のまえでこれからの事件を思う

↑こんなに偉い先生が直接指導

↑やっぱり学校はどこもこういうふんいき

遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

日程	イベント
1/4〜	●ネットワークRPG『魔術師妖精学校』 魔法使いの育成を目的とした学校がついに日本にオープン。テーブルトークゲームの手法をネットワークで展開する。ニュータイプRPGのスタートだ。前回の『あまなつ高校の逆襲』につづく第2弾。このRPGは3月29日まで。
1/8、15 22、29	●『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦 毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルのフォーマット（自分専用のオリジナル便せん）をプレゼント。
1/14、21 28	●チャットイベント『おーい、バブルスくん！』 Bamネット！のコーナーで楽しいおしゃべり。毎回テーマを決めて行う。今回のテーマは未定。ちかくなったらボードでお知らせする。リクエストもOK。
12/20 〜1/10	●ゲームバトル・キャンペーン ユーザーの作ったゲームプログラム数百本のダウンロード（転送）キャンペーン。

MSX・FAN-NET めいおう星通信

めいおう星通信もMファンの創刊と同時に始まったのだから、ずいぶん長いつきあいになる。ここで紹介した新人を数えてみれば、月日の長さを感じるな。今月もよろしくっ！

```
FROM ID 6906713          ◆'90年10月
はし゛めまして。          ◆ 30日16時

はし゛めまして、フラコ゛ンと いうものて゛す。
エムファンは まいつきかわせて
いたた゛いています。
いけん・しつもんなと゛は ここに かきこめは゛
いいのて゛すか?
それて゛は、また おあいしましょう。
フラコ゛ンて゛した。
(ト゛ラコ゛ンて゛は、ありません・・)
```

↑ご意見はいつでも受けつけています

```
FROM ID 6856090          ◆'90年11月
はし゛めまして!          ◆ 22日23時
 はし゛めまして!ワタクシ"CHABO"ともうします
。し゛つはた゛い4かいのフ゜ロ・コンのしんさいんやっ
てます。(た゛れかはひみつさっ)
 トライアル・キャンヘ゜ーンて゛モテ゛ムをもらいまし
た。(しかしアクセスするのはまた゛4かいめ)
 えーこれからもM・FANのおせわになりますので゛、
と゛ーそ゛よろしく。(とうこうしたりもするかもしんな
い。ち゛つはいまフ゜ロク゛ラムをつくっているのさ)
 それて゛わっ
```

↑チャボというニックネームはやっぱりにわとりから？

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

店頭販売開始記念！

記念価格 2,980円 14・15型用

販売店
- 有名デパート
- 玩具店（おもちゃ屋）
- ファミコンショップ
- 有名家電量販店
- 大型書店

など一部地域で、販売いたします。

テレビゲームから目を守る

記念価格 2,980円 14・15型用

★ギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない!!疲れない!!

その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、目が疲れない。だから高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

★平面・わん曲の画面にも取付けOK!

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
記念価格	2,980円	3,980円	4,480円	5,480円

激安の2,980円ですが、材質は塩ビ（下敷の材料）を使わず、コンピューター・フィルターと同じく、特殊メタクリル（ガラスより透明な材料に紫外線100%カット可視光線70%カット等、特殊加工した樹脂）を、使用しておりますので、品質は保証いたします。

TVフィルターFSⅡの実験データ

★1988年8月 聖マリアンナ医科大学眼科測定

目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、〝目の疲れ〟の度合がわかります。ゲームを60分連続して行なった場合、TVフィルターFSⅡを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします。（被試験者5名の平均データより）

全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

私は最初、テレビフィルターFSⅡをテレビにつけたら、見えにくくなってしまうのではないか？と考えていました。でも、7日間無料使用でつけてみたら、画像がものすごくはっきりしたんで、びっくりしたんです。サンクレストのみなさんは、そこをもっと宣伝したほうが私はいいと思います。私みたいにかんちがいしてる人も多いですよ。今までこんなにまぶしくて、目がいたくなるテレビを見ていたんだな！と、思ったのです。

埼玉県春日部市南4―22　木村宏樹さま
おたよりありがとうございます。

まず、正直言って本当におどろきました。ここまできれいにテレビが見れるものかと、たいへんうれしく思っています。ゲームをやっていても今までのように目がチカチカしないし疲れません。このTVフィルターFSⅡを使用してから他のテレビを見れなくなってしまいましたし、今までこんな見にくいテレビを使用していたのかと思うと、なぜもっと早くこのTVフィルターFSⅡの存在に気がつかなかったのかと自分に腹がたっているくらいです。

滋賀県大津市下阪本1―24　中西邦彦さま
おたよりありがとうございます。

店頭で買えない人はハガキ・電話で申し込み下さい。

7日間無料使用OK!! 効果なければ返品自由!!（通信販売のみ）大型フィルターも、通信販売でお申し込み下さい。

41円
〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15
(株)サンクレスト JPN係

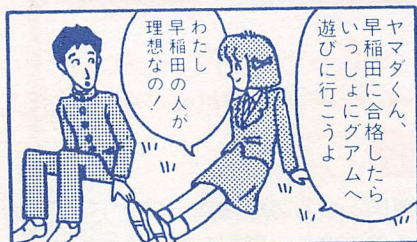
TVフィルターFSⅡを申し込みます。
- 型名（　　型用）
- 郵便番号・住所
- 氏名・㊞・年令
- 電話番号

型	価格
22・23型用	5,980円
24・25型用	6,480円
26・27型用	6,980円
28・29型用	7,480円

商品到着後10日以内に、商品代金＋消費税＋送料600円を、同封の払込み用紙で郵便局から、お送りください。返品の場合、返送料は自己負担でお願いします。

◎電話注文 ☎06(303)4152 受付時間AM9:00～PM6:00 (株)サンクレスト

スーパー暗記法™

これは事実をもとに再構成したマンガです!

そして合格発表の日…

山田 和範くんの場合は——
早大商学部・中大経済学部
(海城高卒)

難関、早稲田の壁を突破!

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて間がないのに、55そこその偏差値が71にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいます

学校では教えてくれない試験テクで超短期間に偏差値大幅アップ! 志望校にも一発合格!

案内書無料急送

●右のハガキを今すぐポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で!

☎東京 03(3318)6111
受付/朝9時30分〜夜9時 ※年中無休

■日本進学指導センター
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

合格術の達人

●主任講師
萩原雄二郎先生

現在の受験は暗記で合否が決まります!
私の暗記テクニックのすべてをおしえましょう。

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III(医学部)に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。(銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。)

次はあな

武南 秀治
海城高校
(文京五中卒)

志望校に逆転合格!

僕は、このスーパー暗記法による受験必勝法でウカッたのも同然です。もともと英語が苦手でした。でも、これをやって3か月で英語の偏差値が17も上がりました。おかげで、あきらめていた志望校に逆転合格できました。

●偏差値急上昇!!●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

- ●英単語1000個をラクラク丸暗記!
- ●歴史年表も短期間にアッサリOK!
- ●理数の公式や漢字などは通学途中!
- ●定期試験なら直前でもバッチリ!

暗記法をマスターすればこんなことだってヘッチャラ!!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

●大学受験コース
●高校受験コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。

●現在、会員数100,000人!萩原先生に全国から10,000通以上のお礼の手紙が毎年指導部に届いています!!

高原　有知くんの場合は——
三愛高校（豊沼中卒）

定期試験に大満足!
ある少年雑誌の広告を見て、ボクもさっそく入学。一か月でテクニックを身につけ、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。ナゼ?ってみんなが言うけど、それだけはゼッタイ教えたくないよ。

わいわい
どんっ
何の話?
成績の悪い奴にはわかんない話だよなあ
そうそう
気にしてることを!
ちぇっ
ちょっと相談が…
はあ
何よ
手作りクッキーよ
でも頭だけじゃない
僕、何も持ってないんだ…
友人もいないし
彼女もいない
マンガ
あっあれ…これ
こんな僕にもできそうだよ、よし!
スーパー暗記法
中間テスト
高原有知
え〜っ
何であいつが一番!?
えっへん
教えらんないよ
僕の秘密兵器だもん!

たの体験が…●キミに届ける先輩からのメッセージ!!

江口　尚美
日大二高
（杉森中卒）

ゲーム感覚で勉強!
ファミコン感覚で楽しんでやれるのが、サイコー!世界史の年表なんか、覚えるのがオモシロイのなんのって。勉強なんかもともと嫌いな私が、あこがれの高校にはいれたのも、このスーパー暗記法があったからこそ。アリガトウ。

加藤　範子
跡見学園国文科
（日大桜ヶ丘高卒）

成功したのはこの方法だけ!
受験に勝ちぬく方法は幾通りかありますが、私にピッタリと合っていたのが、この暗記法講座でした。今までの勉強法は非能率的で誤っていました。多くの受験生もこの暗記法を使えば、もっとラクに学生生活を送れるはずですよ。

西方　裕暢
日大生産工学部
（日大鶴ヶ丘高卒）

苦手な暗記が得意に!
勉強の大きらいだった僕がスーパー暗記法に出会ったのを機会に、苦手な暗記ものがおそろしいほど得意になり、机に坐る時間が楽しくなりました。おかげ様で、好きな理科系の学部に入学できて、感激を味わっています。

山岡　信一郎
慶応大学経済学部
（戸山高校卒）

偏差値アップにすごい威力!
義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。

とってもピーチなディスクマガジン
©1991 MOMONOKI HOUSE　PU-9007

毎朝新聞

発行所
日本テレネット㈱
リンクス事業部
京都市中京区烏丸通御池上ル
二条殿町ナショナルビル３Ｆ
電話　(075) 251-0635

銀の実の結晶 "ラスタ"の精製に成功

▶タイトル画面、"妖精"と"養成"をひっかけたハイセンスな洒落が、惜し気もなくゴージャスにほどこされている。

東洋の魔導師真霜大松さんと東洋の魔女半田百合子さんは銀の実から『ラスタ』と呼ばれる結晶の精製に成功したことを昨夜発表した。

今から一〇〇年前に、銀の実に魔力が発見されてから各界の研究者によって銀の実から魔力を取り出す方法が考案されてきた。このラスタ結晶法は、魔力を引き出すのが容易なばかりでなく、機械を使用しても引き出せる点において大いに期待されている。従来、魔力を扱うことは非常に至難の技とされており、魔力を充分コントロールできずにいた魔法使い達の間で話題騒然となっている。

なお、このラスタ結晶法は、学校法人「魔術師妖精学校」で独自の精製設備を持つことから、入学志願受付開始以来、大勢の魔術師志望の若者たちが殺到している模様。また最近、社会問題となっている、魔力の制御ミスによるラスタ漏れ大事故を未然に防ぐ価値においても、評価が高い。

▶講師は世界でも屈指の魔導師ばかり、饅頭でも贈って、機嫌をとっておくとよい。

連日「人気殺到!!」 1/4 魔術師妖精学校開校

この学校法人「魔術師妖精学校」では、入学希望者を随時募集している。

●魔術師妖精学校（創設大魔導師真霜鳳翔）、就職率一二〇%、業界トップ各界活躍中。●RPG（ロールプレイングゲーム）『あまなつ高校の逆襲』大好評に続く第二弾として一月四日開校。

MSX ソフトラボ

世界中で話題騒然 ゲームソフト界に夢の実現!!

ゲームソフトユーザーの熱いニーズに応えて『ソフトラボ』新登場。

世界中で、パソコンが一家に一台時代を迎え、ゲームソフトハウスメーカーとファンクラブユーザーを絡ぐシステムの実現が切望されていた。今回、発表された『ソフトラボ』はメーカーからメッセージを受け取ることができ、ユーザーからの声を発信していくことを可能にする、まさに長年の夢の結実といえる。国内外のマスコミ界でも一面トップを報じている。

いよいよ今月二〇日にオープンを待ち、ザ・リンクスへの問合せ殺到で関係者はうれしい悲鳴を上げている。

ゲームバトル好評開催中！
フリーダイヤル 0120-251063

日米共同声明 ターボR活用に新展開!!

A1-ST プロジェクト

プログラミング界に一大ブームを巻き起したターボRであったが、その高機能性により、関係者は頭を悩ませていた。政府は、今後の光コンピューターへの前研究に不可欠なターボR活用を日米共同で『A1―STプロジェクト』を結成したと発表。

A1―STプロジェクトにより、CPUの高速化、PCMプログラミングの情報交換、ターボRユーザーから送られたプログラムのダウンロードetc・とその活用法は多岐にわたっている。

今後MSXの未来を考える上で新しいプログラマー達の育成に期待される。

チャンネルゼロ子 再来日決定

十一月にチャンネル惑星から初来日したゼロ子姫が、二月に再来日することに決定した。前代未聞のスピード来日となったその要因は、我がリンクス国お得意のマスコミ戦略であったのは言うまでもない。番組「ゼロ子の部屋」（チャンネル∅／毎週木曜日21：00〜23：00）がゼロ子ブームの引き金となった。リンクス国民の著名人をゲストに、ゼロ姫が話を聞くのだ。安直な番組ではあるが、トーク番組好きの我が国民。予想どうりの高視聴率を得、飽き性の国民の興奮の冷めぬうちにと、今回再来日となったのだ。そこで、番組制作局から、ゼロ子姫と対談して欲しいというゲストがあればリクエストを受け賜っているとの事。【ID0000050】までメールにて受付中。

街のたより

レモン探偵団現る！

今、全国津々浦々でにぎやかなのが、通称"ザブ・ハナコ"こと「レモン探偵団」と名乗る約五〇人のギャルたち。チャンネル∅の画面に『いそいそ』現れたかと思えば、『ガビーン』とカラオケBOXに突然姿を見せたりと、市民はいつ彼女達が現れるかとひやひやはらはら。その原因は、このレモンちゃんたちがいずれは、あのマニアックなものを一般的にしたというハナコ（現代のOLの事）になるという恐怖感と、反面、やっぱり憎めないという可愛いさの心の葛藤があるとかないとか。そんな市民の心境は鵜呑みともせず、いつどこからともなく現れるレモン探偵団。もし、身近に現れたら、本社まで連絡くれたし。

名探偵ホームズ大全集

宮崎駿が手がけた傑作TVシリーズ全26話をノーカット完全収録!!

セット価格			
LD7枚組 TKLO-50023 カラー/全630分(予定)/モノラル/CLV	税込	¥52600
	税抜	¥51068
VHS 7本組 TKVO-60119 カラー/全630分(予定)/モノラル	税抜	¥83600
	税込	¥86108

絶賛発売中

本屋さんで大人気の

TOKUMAアニメビデオえほん

はないちもんめ

絶賛発売中

初回限定　全3巻セット
¥26400(税抜)¥27192(税込) TKVO-60115
VHS カラー60分(2話収録)ステレオHiFi
各巻¥9800(税抜)¥10094(税込)

第1巻 のぼるとやまねこ●草之丞の話

第2巻 さんまマーチ●みえなくたってともだち

第3巻 峠についた赤い郵便受け●五月はじめ,日曜の朝

発売元／徳間書店　〒105-55　東京都港区新橋4-10-1　販売元／徳間コミュニケーションズ☎03(3591)9161

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

札幌	そごう電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PICこばり店	(025)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
	丸専マイコンショップジャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21 前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21 高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21 太田店	(0276)45-0721
桐生	パソコンランド21 桐生店	(0277)45-2721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	ミドリ電気館	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館 1F	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
所沢	サン家電所沢店 2F	(0429)39-5117
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)3255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)3255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)3251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)3253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)3258-3711
	コム本店	(03)3251-1523
	ザ・コンピュータ館	(03)5256-3111
新宿	ラオックス新宿店	(03)3350-1241
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)3988-0020
	ビックカメラ池袋北口店 4F	(03)3988-8666
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)3496-4141
	ビックカメラ渋谷店A館 6F	(03)3477-0002
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋 5F)	(03)3708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE 21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ館	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	㈱梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
大和	WAVE EYE大和店	(0462)63-9898
甲府	中込電気商会	(0552)24-5431
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
富士	メルバ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルバ浜松本店	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
	エイデンメディア大須	(052)242-8591
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館 6F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06) 634-1211
	J&Pメディアランド	(06) 634-1511
	ニノミヤエレランド	(06) 632-2038
	ニノックスコア日本橋店	(06) 647-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06) 341-2031
	J&P阪急三番街店	(06) 374-3311
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE 21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店 6F	(0988)62-7588

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込み下さい。(送料は無料です)

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
新事業推進室
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)3274-6916
大阪営業所(06)252-4234

Super Baseball Simulation

野球道II

プロ野球の監督として、数々の"筋書きのないドラマ"を演じた、『野球道』が大幅にパワーアップして『野球道II』となりMSX2版に遂に登場だ!?
前作同様、監督となってペナントレースを戦うぞ。毎日のコマンド、キャンプ、ドラフト、トレード、などには、新システムを導入。また試合画面も打席画面とグランド画面切替え方式。キャンプは4クールに分かれ、守備コンバート、新人選手の獲得、コーチ人事。監督解任後には(監督浪人モード)などその他いろんな機能が追加され面白さ倍増だ!

●FM音源/FM PAC対応●ジョイスティック対応

MSX2/MSX2+ ▶ ¥8,000(税込)

■企画/開発:日本クリエイト 〒581 大阪府八尾市東本町5-10-1 TEL.0729-96-1956

同じ目がぶつかれば、サイコロはどんどん消えていく。これがゲームの基本。消したサイコロで役を作れば、最高5ラインまでいっぺんに消えるのだ。
すばやいサイの目チェンジとシュートの快感は、まさに『パラメデス』の専売特許。簡単なのに、奥が深い。単純なのに、画期的。
どちらさんもよろしゅうございますか?てな感じで、スリルと迫力、楽しんじゃおう!

MSX2/MSX2+ ▶ ¥4,900(税込)

■企画/開発:㈱ホット・ビィ

打ちこまないですぐ遊べる!
50倍楽しめる!!

MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー8

プログラムファンの王様 ファンダムライブラリー⑧

発売中!

いろんなジャンルのゲームが何と50本/あの「ファンダムライブラリー」のフロッピーディスク版が、今度からは、TAKERUオリジナルで登場です。
ただひたすら遊びまくるのもよし、プログラムを自分好みに改造するのもよし。
本は書店で、ディスクはTAKERUで、両方そろえて活用しちゃおう!!

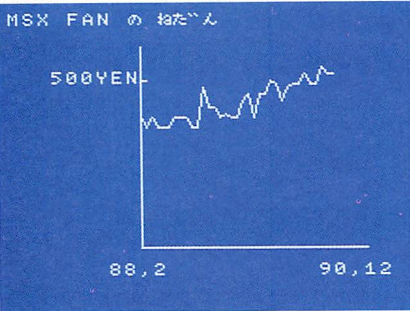
今後、タケルのみで発売になります!

MSX2/MSX2+ ▶ ¥2,800(税込)

■企画/開発:徳間書店インターメディア

はいはい、オールカラーに改装なって、めでたいですな。今後は、ビジュアルの色の映え具合をさらに重視していくことにしたい'91年初頭である。

規定部門 お題は「MSX・FAN」

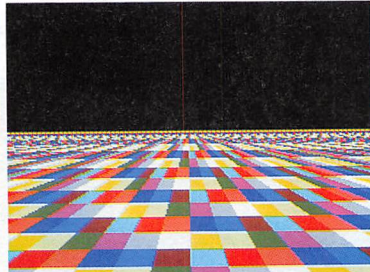
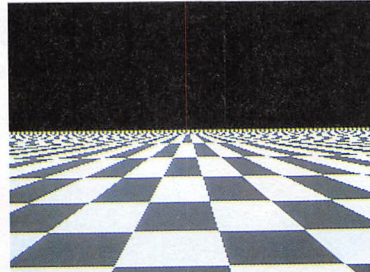
Mファンは1987年3月、360円で創刊して以来ほぼ4年の歴史を経て、500円を超えるに至っておるわけです。LASSクン(M)の作品は88年2月号からの定価をグラフに描いていき、値段に応じた音が出るというもの。某事情通に取材したところ、「MOガは一気に550円と値段を釣り上げ、その後ページ数を少しずつ減らしてきているのに対し、Mファンは付録などで目先を変えつつ、じりじりと定価を上げてきている」という分析。ふむむ、なるほど。

グラフにするとじりじり値段が上がっていくのが丸わかり

下がれ!下がれ!* ■福島県・LASS

```
1 SCREEN4:LINE(200,150)-(80,1
50):LINE-(80,30):DIMY(35)
2 FORI=0TO34:READY(I):LINE-(I
*3+80,150-Y(I)*2):SOUND0,200+
(Y(I)*(-3.5)):SOUND8,15:FORJ=
0TO100:NEXTJ,I:DATA 39,36,39,
36,36,36,39,39,39,36,36,48,42
,42,39,40,39,39,44,46,39,46,4
6,50,49,44,48,49,49,52,49,49,
54,52,52
3 OPEN"GRP:"AS#1:LINE(80,50)-
(83,50):PRESET(25,45):PRINT#1
," 500YEN":PRESET(10,10):PRIN
T#1,"MSX FAN の ねだ゛ん":PRESET(6
3,160):PRINT#1,"88,2
 90,12":SOUND8,0:CLOSE:GOTO3
```

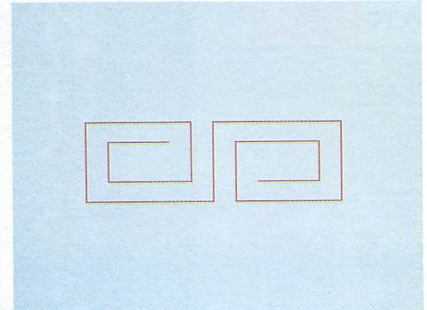
※1月号でグラッパファンキーアイガッチャグッゴッシェケナFLOWERと最高位の称号を達成し、現在は平民のFLOWERクン。最高位達成記念の副賞をあげるのを忘れていました。すまぬ。副賞は、お年玉一万円です。

自由部門 いろんなものが見える

あー、規定部門をたった1作でぶっちぎり自由部門へ突入。原篠くん(M)の作品はチェスの市松模様が地平となった『チェス・ワールド』ざんす。カーソルキーの上下左右でこの世界を移動していくことができる。それにつけても、映画『トータル・リコール』はすごかった。エログロ・ナンセンスの超大作。

カラフルな作成中の画面。とうぜん、パレット切り換えものだとわかる

こちらが出来上がり。チェス盤面の微妙なブルーグレイがとってもきれい

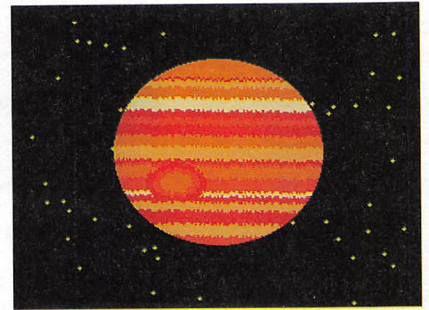
チェス・ワールド* ■神奈川県・原篠誠

```
1 CLEAR9999:KEYOFF
2 SCREEN5:COLOR,1,0:CLS:DEFIN
TA-Z:FORI=1TO15:FORJ=1TOI:A=A
+1:B=(IAND2)*3/2:FORK=0TO511/
A:LINE(128+K*A/4,96+A)-(255,9
6+A),4+B+(IAND1)*6:LINE(127-K
*A/4,96+A)-(0,96+A),9-B+(IAND
1)*6:B=(B+1)MOD6:NEXTK,J,I
3 DIMA(71),B(287):FORI=0TO5:F
ORJ=0TO5:A=-((J-I+6)MOD6<3):A
(I*12+J)=1-A:A(I*12+J+6)=A:NE
XTJ,I:FORI=0TO3:READA,B:FORJ=
0TO5:FORK=0TO5:B(I*72+J*12+K)
=A(J*12+K+A):B(6+I*72+J*12+K)
=A(J*12+K+B):NEXTK,J,I
4 S=STICK(0):X=(X-(S>5ANDS<9)
+(S>1ANDS<5)+6)MOD6:Y=(Y-(S=1
ORS=2ORS=8)+(S>3ANDS<7))AND3:
FORI=0TO11:A=3+B(X*12+Y*72+I)
*4:COLOR=(I+4,A,A,A):NEXT:GOT
O4:DATA0,0,6,0,6,6,0,6
```

これはあまりといえばあまりだろうか、と思いつつもつい笑ってしまったので採用してしまった『中国』。どうみてもラーメンどんぶりの模様なのだが、「どこの国?」ときかれたら答は1つしかない。しゃまクンの称号は若葉敷島と進化することにする。最近お国シリーズにこっているそうなので、次作に期待が集まります。映画の話の続き。もうビデオでも出ている『グレート・ウォール』、アメリカ資本の中国映画でお勧めです。

いつもながら、ちょっとした点を突いて採用、ずるいなあ

中国 ■愛媛県・若葉敷島しゃま

```
1 COLOR8,15,15:SCREEN2
2 DRAW"BM100,81L40D30R55U45L7
0D60R85U60R85D60L70U45R55D30L
40"
3 GOTO3
```

あっという間にMSX2+を獲得した藤井石材店クン、新称号としてズドラトニーチェをプレゼントします。はい、『木星』きれいですね。しましま模様と左下の同心円状の部分がいかにもです。いいぞ、いいぞ。土星のわっか付きのやつとかも作ってくれると、これまた惑星シリーズができていいんですけど。海王星ってどんな形してるんだっけ?

ビジュアル時代にぴったりフィットの作品、芸が細かい

木星** ■岡山県・ズドラトニーチェ藤井石材店

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:DEFINT
A-Z:SETPAGE,1:FORI=2TO7:COLOR
=(I-1,7,I,I-2):NEXT:FORI=0TO2
10:Y=RND(1)*10:I=I+Y:C=RND(1)
*5:LINE(0,1)-(256,I-Y),C+1,BF
:NEXT
20 FORI=10TO20STEP5:CIRCLE(10
0,120),30-I,I/5-1,,,.7:PAINT(
100,120),I/5-1:NEXT:SETPAGE,2
:CLS:FORI=55TO200:Y=RND(1)*3:
COPY(I,25)-(I,170),1TO(I,25-Y
),2:NEXT:CIRCLE(128,96),70,0:
PAINT(60,30),0
30 SETPAGE,0:FORI=0TO100:X=RN
D(1)*256:Y=RND(1)*212:B=RND(1
)*2:CIRCLE(X,Y),B,B+9:PAINT(X
,Y),B+9:NEXT:COPY(0,0)-(256,2
12),2TO(0,0),0,TPSET
40 GOTO40
```

思いこんでしまったならば、試練の道を行ったりするのが男のど根性ガエルだったりもしたのは、梶原先生ならではの世界で、手塚

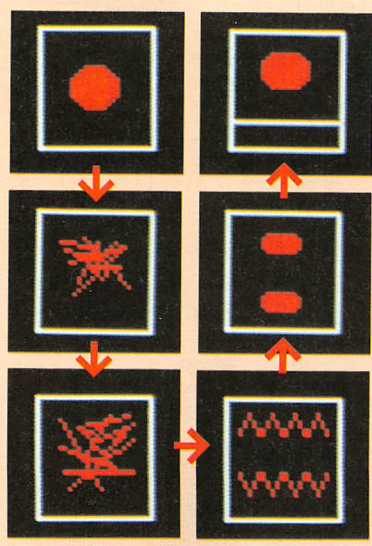
①29字×29行以内のオリジナル作品。②原則としてハガキまたは封書で。③1行29字詰め、行番号は赤字で書く。④作品名と作品の内容説明、住所(〒と☎も)・氏名・ペンネーム・称号(あれば)を明記。【あて先】Mファン編集部(住所は45ページ)・AVフォーラム「自由部門」または「規定部門」へ。※ファンダムなどへの投稿ディスクにAVフォーラム応募作品を入れても可。ただし、手紙はかならず別に用意してください。

先生が「なんでこういうマンガが売れるのか」と泣いてくやしがったという話が妙にリアルだ。見開いた目が力強い眉の上まではみ出すくらい怒っている。高畑くんももう称号はMSXで、tR（これまでの2+）も近い。

どんと行けといわれても、具体的にはどうするのだろうか

復讐の炎＊■神奈川県・高畑基海

```
1 COLOR,11:SCREEN5:SETPAGE0,0
:FORI=0TO1:CIRCLE(70+I*126,10
5),40,15:PAINT(70+I*126,105),
15:FORK=0TO19:LINE(50+I*166,4
0+K)-(110+I*46,90+K),1:NEXT:F
ORJ=0TO1:CIRCLE(70+I*126,105+
J*10),20-J*10,8+J*2,3.14,0
2 LINE(50+I*126+J*10,105+J*10
)-(70+I*126,75+J*20),8+J*2:LI
NE-(90+I*126-J*10,105+J*10),8
+J*2:PAINT(70+I*126,105+J*10)
,8+J*2:NEXTJ,I:SOUND6,31
3 GOSUB4:COLOR=(8,7,7,7):GOSU
B4:COLOR=NEW:GOTO3
4 FORI=0TO6:SOUND7,1:SOUND8,1
5:SOUND8,0:NEXT:RETURN
```

すでにズドラトニーチェであるところの作者、今回2本目はうーん、勉強になるなあ。染色体と紡錘体の現れる有糸分裂の過程をビジュアルに展開している。ちなみに、カエルの白血球や病気の細胞で核がただちにちぎれて2つになる場合もあって、これを無糸分裂という（現代用語の基礎知識より）。

もとのこれがあーなってこーなって、このようにして2つになるってわけ

細胞分裂＊■岡山県・ズドラトニーチェ藤井石材店

```
10 COLOR15,0:SCREEN5:SETPAGE,
1:CLS:FORI=0TO5:LINE(I*25,0)-
(I*25+25,30),15,B:NEXT:CIRCLE
(12,15),5,8:PAINT(12,15),8:FO
RJ=1TO2:FORI=0TO10:X=RND(1)*1
0+J*25+12:Y=RND(1)*(10+J*5)+1
0-J*3:X1=RND(1)*10+J*25+5:Y1=
RND(1)*(10+J*5)+10-J*3:LINE(X
,Y)-(X1,Y1),8:NEXTI,J
20 LINE(0,40)-(2,35),8:LINE-(
4,40),8:LINE(0,50)-(2,55),8:L
INE-(4,50),8:FORI=0TO3:COPY(0
,35)-(4,55),1TO(78+I*5,4),1,T
PSET:NEXT
30 CIRCLE(112,8),4,8,,,.6:PAI
NT(112,8),8:CIRCLE(112,23),4,
8,,,.6:PAINT(112,23),8:LINE(1
25,23)-(150,23),15:CIRCLE(137
,10),5,8,,,.9:PAINT(137,7),8
40 FORI=0TO5:COPY(I*25,0)-(I*
25+25,30),1TO(115,80),0:FORJ=
0TO500:NEXTJ,I:GOTO40
```

五右衛門クン（MS）の『8マン』、ありゃりゃ、これじゃあスーパーマンだ。8マンはマントを着けないし、汽車よりも速く走り、ビルよりも高くジャンプ、鋼鉄の胸を張るが空は飛べない。でも、でっかい8を頭に飛んでいく8マンをさらに上空から俯瞰（ふかん）するのはけっこう気分がよいものだ。

これもシリーズ化しないかなあ。走っているところを見たいです

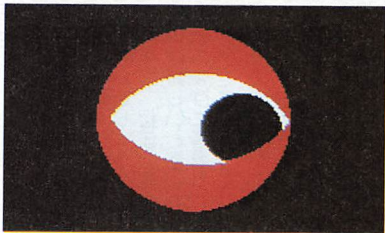
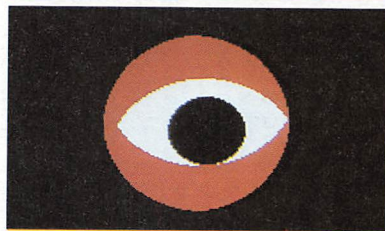
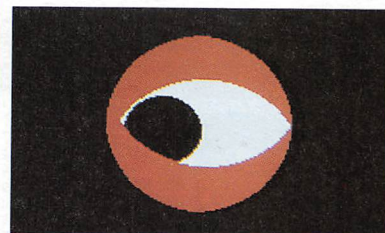
8マン＊■千葉県・五右衛門

```
10 COLOR,0,0:SCREEN4,3:DEFINT
A-Z
20 ONSTOPGOSUB100:STOPON:P$="
":FORB=1TO32:READA$:P$=P$+CHR
$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(
A)=P$:C$="":FORB=0TO15:READS$
:C$=C$+CHR$(VAL("&h"+S$)):NEX
T:COLORSPRITE$(A)=C$:FORA=&H1
B80TO&H1B9F:READD$:VPOKEA,VAL
("&h"+D$):NEXT:COLOR=RESTORE
30 PLAY"V15T255O5L8CR6CEDCG2"
,"V15T255O3L8CR6CDR6DG2":FORI
=0TO3500:NEXT
40 FORI=1TO255:PUTSPRITE0,(10
0,-I):NEXT:GOTO 40
50 DATA 00,07,04,04,03,04,14,
17,13,17,0F,1F,3F,00,02,02,00
,C0,40,40,80,40,50,D0,90,D0,E
0,F0,F8,00,80,80,0F,0F,0F,0F,
0F,0F,0F,0F,08,08,08,08,08,08
,0F,0F,00,00,00,00,11,06,33,0
7,17,01,27,03,51,01,27,06,71,
01,73,03,61,06,64,06,11,04,65
,02,55,05,77,07
100 SCREEN1:PRINT"だ゛して はし゛かいた
!":PRINT"8マンはこんなので゛はありません。これは
,はっきりいってスーハ゜ーマンた゛!":BEEP:END
```

清志郎（M）クン、どーもありがとう。オールカラー化したAVフォーラムですが、音だけの作品も大切にしたい。ま、打ちこんでRUNすればウーピー・ハーマンのテーマ（原曲の題を忘れた）がビリビリの音で流れます。PSG、いいなあ。同作者の『スッポン』という、題名どおりの作品にも笑いました。

どうしたんだPSG■青森県・清志郎

```
10 FORI=1TO20:PLAY"T100S10M=I
;L16O5CR16CR16CR16OGR16AR16AR
16G4O5ER16ER16DR16DR16C4R4":N
EXT
```

のぞき穴からのぞいていて、顔が赤くなってしまう、というシチュエーション・ギャグです。笑い声は「ウッシッシ」が似合いそう。

目がゆっくりと左右に動く。木のヘイがなくなってきたので、丸いのぞき穴も少なくなった昨今である

のぞきみ＊■岡山県・ズドラトニーチェ藤井石材店

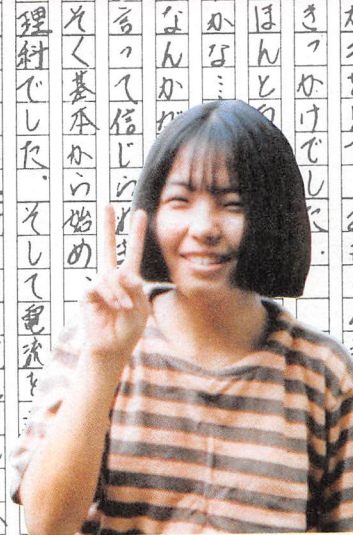
```
10 COLOR1,15,1:DEFINTA-Z:SCRE
EN5:COLOR=(3,0,0,0):COLOR=(2,
6,3,3):COLOR=(1,2,2,2)
20 LINE(0,0)-(256,212),1,BF:S
ETPAGE,1:CLS:CIRCLE(128,70),5
0,1:CIRCLE(128,120),50,1:PAIN
T(128,100),0,1:PAINT(0,0),2,0
:FORI=1TO6:CIRCLE(128-I,96),5
0,3:NEXT:CIRCLE(128,96),50,1:
PAINT(0,0),1:SETPAGE,2:CLS:CI
RCLE(20,20),19,3:PAINT(20,20)
,3:SETPAGE,3:CLS:N=3
30 L=1:L1=86:L2=130:FORI=0TO1
:FORJ=L1TOL2STEPL:COPY(0,0)-(
40,40),2TO(J,80),3:COPY(78,47
)-(177,145),1TO(78,47),3,TPSE
T:COPY(78,47)-(177,145),3TO(7
8,47),0:NEXT:L==1:L1=130:L2=8
6:N=N-1:COLOR=(2,6,N,N):IFN=0
THENN=1:NEXT:GOTO30ELSE:NEXT:
GOTO30
```

4月号のお題＝「コンビニエンス・ストア」 近所のコンビニは夜の9時過ぎに塾帰りの小学生でいっぱいになり、ジャンク・フードの類を争うように買ってチャリンコで去っていく。夜中にジャージ姿の若者やおっちゃんがなんだかんだと買い物をしたり、漫画を立ち読みしたりしているのも昭和から平成の風物である。他の国からやってきた人が一様にびっくりするのは、電車の居眠り、乱立するゴルフ練習場、コンビニや自動販売機の明るい蛍光灯だ。安全な日本に感謝しつつも、激動する世界の中でのぬるま湯状態が不思議でもある。そんな、とってもコンビニな現代日本を鋭くえぐり、関節をカックンとはずす作品の数々を1月31日をしめ切りとして待つ。自由部門もよろしく。

特典 【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト（ただし定価で1万円以内）を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

試験直前、あふれるように思い出す!!

キミのライバルはもう、やっている！

「その時。〝私は天才！〟なんて思ったほど。」

北川れなさん　高知県（中3）

（前略）　正直言って（記憶術が）信じられませんでした。けれど、さっそく基本から始め、一番最初に挑戦したのは理科でした。そして電流を通さない物質名20ほどを、あっというまに憶えてしまいました。私はその時、自分は天才なんじゃないのかな…なんて思ったほど、記憶術は自分に自信と勉強の楽しみを与えてくれました。（後略）

必勝の記憶術

〈渡辺剛彰先生　監修・指導　通信講座〉

〝試験の神様〟があなたに秘術を伝授します！

平均点が20点アップ！

港真佐雄くん　北海道（中3）

以前、僕は暗記が苦手でした。しかも集中力がなくて、仮に憶えたとしてもテスト中に思い出せないことが多く、成績が伸びませんでした。そんな僕にとって「速く正確に覚えたい」という願いを叶えてくれたのがこの記憶術です。今では各教科共20点ぐらい上昇し成績はイッキにトップクラス。集中力も増し、今後にひかえた高校入試が楽しみになりました。

苦手だった英語が、今は得意教科！

菊池香織さん　宮崎県（高1）

「ラッキー！」と軽いノリではしゃいだ高校入試合格発表の日、本当にこの記憶術をマスターして良かったと思いました。中3の夏休みまで、大の苦手だった英語のおかげであきらめかけてた第一志望校。でも、記憶術で悩みは解決！英語の成績はテストのたびに良くなり、入試の頃には一番得意な教科になりました。今後の大学入試もこの記憶術で更に1ランク上を狙います。

必勝!!

高校受験

大学受験

資格試験

模試で最高点、志望校も太鼓判。

西田浩司くん　福井県（中3）

僕の目指している高校は県内有数の進学校なので、早くから受験に向けて勉強していました。しかし、勉強方法が的確じゃなかったのか成績は伸びませんでした。そんな状態をなんとかしようと思って始めた記憶術。今ではおもしろいくらい暗記力が身につき、先日行なわれた模試ではなんと最高点。先生も〝志望校はラクラク合格できるよ〟と太鼓判をおしてくれました。

記憶術なら志望校のランクアップも簡単！

試験の結果で、自分はあの学校に行きたいのに無理だ…なんてあきらめているあなた。効果的な勉強をすればそんな悩みはふきとんでしまいます。記憶術をマスターすれば志望校合格は夢ではありません。ここで、北見緑陵高校に合格された、東　沙織さんのおたよりをご紹介しましょう。

「私は半年前、担任の先生から志望校は難しいと言われました。それなりに頑張っていたのですが、成績があまり伸びなかったので、母に頼み記憶術を始めました。それからは成績も上がり、受験当日、記憶術で得たものをすべて発揮できたと確信！発表の日、見事合格した私は、記憶術に感謝しました。」あなたも、記憶術で、志望校合格にチャレンジしてください。

全国から「合格」の声が

受験生に絶大の人気を誇っている記憶術、みごと志望校に合格された方々から、喜びの声が届いています。早稲田大学教育学部に合格された、藤島陽子さんのおたより「記憶術を知って、こんなにも効果的な勉強法があったのかと嬉しくなった反面、知らずにいたこれまでが悔やまれました。どんな勉強にも役立ちますので、あなたも記憶術を利用して頑張って下さい。」…

まだ記憶術を知らないあなたにとって、試験勉強は苦しく、つらいものでしょう。一日も早く暗記テクニックをマスターして、受験勉強を短時間で楽しいものにしましょう。あなたのライバルは、密かに始めているかもしれない！

今からでも遅くない。

キミも今すぐ始めてみないか。

受験用歴史年表から英単語までラクラク暗記

キミ知ってる？受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表から英単語まで、どんな勉強でも、ラクに暗記できるからだ。

徹夜勉強するより記憶術で短時間やった方が効果的！

しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ！受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ！

だから一夜づけ、おおいにけっこう！ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ記憶術なのだ。この記憶術をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。中2の時、父から記憶術を学び成績はビリからトップへ。東大在学中に司法試験にイッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授するのだ。

講座内容は全部で3コース

- 高校受験コース
- 大学受験コース
- 一般コース（資格取得向）

今なら「記憶術」の詳しい案内書を

さしあげます！

左のハガキに必要事項を記入して、今すぐポストへ

☎東京(03)3317-2811

〈受付〉朝7時〜夜9時・年中無休

〈本校所在地〉

東京都杉並区高円寺南1の33の3

東京カルチャーセンター

Ⓕ

郵便はがき

164-00

006

料金受取人払

中野局承認

1253

差出有効期間
平成3年12月
31日まで

切手は
いりません

東京都中野局
私書箱第1号
（杉並区高円寺南1－33－3）
東京カルチャーセンター
記憶術講座 行

MSX・FAN（588A）

記憶術各コース別の詳しい

案内書無料贈呈

▼下記に必要事項をご記入ください。

フリガナ 氏名		年令	
フリガナ 住所			
電話	市外局番 （　　）	郵便番号	

●大学受験コース　●高校受験コース　●一般コース（資格取得向）
（希望のコースをマルで囲んで下さい）

キリトリ線

MSX・FANの既刊、新刊ご案内

MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー⑧

定価880円(税込)

お待たせ/ ついにファンダムライブラリー⑧が発売になった。Mファンでもっとも人気の高いプログラムのページを集めて1冊の保存本に。今回は、1990年5月号〜10月号で掲載したゲーム・プログラムのなかから50本を厳選して掲載。そのほかサウンドとビジュアルのミニアート「AVフォーラム」やVRAM関係の記事を再構成したページも見逃せない。プログラムの初心者から、マシン語をあやつる人まで、プログラム・ファンのためのライブラリー/

エルフ美少女アルバム

定価1,380円(税込)・12月11日発売予定

美少女ソフトの大御所エルフから発売になった全ゲームにスポットを当てた、エルフファンのための愛蔵本。ゲームのなかに登場する200名におよぶ女の子を集めた名鑑は圧巻だ。大ヒット作の『ドラゴン・ナイト』や最新作の『ドラゴン・ナイトII』のダンジョンマップや秘蔵の原画も特別収録。また、エルフの名作の紹介ももちろんある。さらに、エルフへ潜入したレポートやインタビュー記事は、ひとあじ違ったエルフがのぞける。そして、おまけは注目の袋とじ。これでキミもエルフの美少女に大接近だ。18歳以下の人は、その年に成長するまで絶対に開いてはいけないといういわくつきの企画だ。また、ポリスターから発売になったCDの裏話もこっそり教えてしまおう。とにかくエルフにどっぷりはまれる本なのだ。

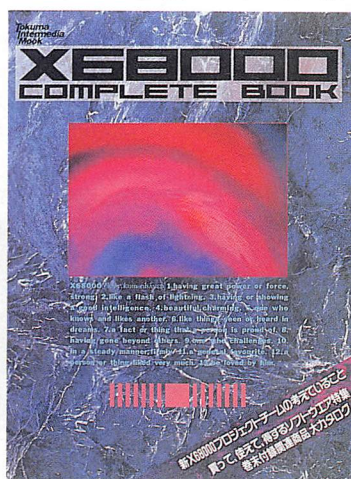
ゲーム十字軍Vol.3

定価980円(税込)

月刊MSX・FANこと本誌で好評連載中のMSXゲームのウル技を集めた「ゲーム十字軍」を1冊にまとめた本。1年に1冊作って、今年で3年目。3冊目がこの10月に発売になったばかり。過去1年に発売になったゲームを中心に不滅の名作ソフトに関してのヒントや攻略、マップなどを圧縮して収録。ゲームにすこしでもつまっている人におすすめだ。さらに、いろんなゲームに登場する美少女を集めた桃色図鑑もおいしいところ。また、シミュレーションゲームの攻略記事を集めたストラテジーのページもある。巻末にゲーム・ミュージックのリストがついて、ゲームづくし、というわけなのだ。ゲームを買ったけど、最後まで行けなくてもったいないな、くやしいな、と思っている人にとくに買ってほしいな。

X68000 COMPLETE BOOK

定価1,200円(税込)

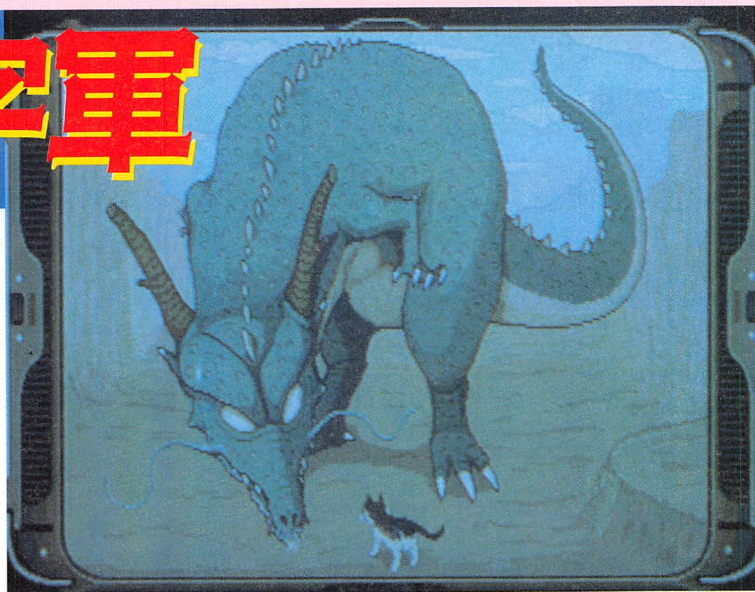
シャープのX68000のファンのための愛蔵本。目玉の記事は新X68000企画部隊への直撃インタビュー。来年の春にはどんなマシンが登場するか、注目の話がいっぱいだ。もちろん新機種のX68000SUPER HDや付属のSX-WINDOWについての特集記事もある。そして、市販のパッケージソフトを全部網羅しているところがすごい。ゲーム、アプリケーション、ユーティリティ、ツールと何でもある。さらにパソコン通信で手に入るフリーウェアの紹介も見逃せない。カラーページも半分以上使って、見せる見せる。ユーザー以外の人も見ていて楽しくなる本。

光栄に4ページも占領された

ゲーム十字軍

今月のトビラ

今年の干支(えと)はひつじなんですけど、ゲーム十字軍のトビラとしてはひつじじゃさまにならないということで、ドラゴンとあいなりました。元のイラストは神奈川県の力王クンのハガキでしたが、ネコを加えてちょっとおちゃめなところを表現してくれたのは毎度おなじみビッツーです。そのビッツーには申し訳ないのですが、今回の十字軍は光栄特集となりました。『大航海時代』の桃色図鑑に『三国志II』の武将トーナメントで4ページも……なんです。

◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

似て非なるもの　「かんぱい」→「ぱんかい」(パンが買いどきなこと)。「スーパーカー」→「スーカーパー」(スーカーパーなこと☆スカとかパーとかっていう意味?·)。「ポッカコーポレーション」→「コッパポーコレーション」(意味ない)。〈おまけ〉「きもの」→「きのも」　「くつした」→「つくした」　「たかしまや」→「たかしやま」　「じょどうし」→「どじょうし」　「ドラゴンボール」→「ドラボンゴール」　「ボンカレーゴールド」→「ゴンカレーボールド」こんなもんでいいのか?(神奈川県/竹内聡・?歳)☆いや、いい。

ゲームのぞき穴

ピーチアップ

ピーチアップ5(女子寮めぐり)の音楽はいいぞ

正式タイトル『女子寮めぐり・シーソーでペロンチョ』のミュージックモードはメニュー画面で〔1〕〔5〕〔F5〕の3つのキーを押しながら、女子寮めぐりを選ぶだけ。カーソルの上下で選曲、〔SPACE〕で演奏、ゲーム画面へは〔RETURN〕で行ける。

(京都府/抜忍カムイ・?歳)

☆ちょっと画面がさみしい。

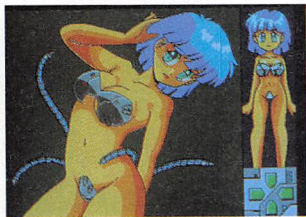
↑この画面で3つのキーを押す

ピンクダイナマイトのパスワードを紹介する

ピーチアップ6の『ピンクダイナマイト』でメニューからゲームへ入るところで、〔P〕を押したまま〔SPACE〕を押して選ぶとパスワードモードになります。

パスワードは2つ「MAI」と「YUKI」です。どちらもなにかキーを入力するたびにどんどん、脱いでいきます。そういえば、目パチや口パクとか動いたりしますけど。

(静岡県/杉山佳充・?歳)

↑この子がまいというらしい。なんか男の人にだかれていますけど……

↑で、こっちの子がゆき。活発そうなお子さまなのですが、体のほうはもう……

世界でいちばん君がすき!

ちょっと複雑だけどミュージックモード発見

まだ取材許可証を持っていないとき(腕章は持っている)、事務所で「行く」、「あの世」のコマンドを2回繰り返すと自殺してしまい、ゲームオーバーになる(じつは冗談)が、さらにそこでじっとしているとカクテル・ソフトのタイトルロゴが出てきて、さっきゲームオーバーしたところのまえの画面になる。コマンドを見てみると「おんがく」というコマンドがある。

(東京都/匿名だよ~ん・?歳)

↑このメッセージが出れば成功

ピーチアップ7のパスワード全部教えちゃう

『くるくるパズル3画面でDon』のパスワードです。ステージ2「POCKET」、ステージ3「EXCITE」、ステージ4「APPLE」、ステージ5「CHICAGO」、ステージ6「HOTCAKE」となっています。

最後のHOTCAKEはなんでこんなものまでパスワードが必要なのかという感じがしてしまいますが、まぁ、やってみてくださいね。

(静岡県/杉山佳充・?歳)

☆杉山クンは1枚のハガキに2本も書いてきてくれて、両方採用/　みんなもがんばって送ってね。

↑これがステージ3をクリアしてこれからおいしいグラフィックがはじまるところ

↑最後のパスワードを入力するとこんな画面が表示されて、肩すかし

今月のプレゼント　ゲームのプレゼントは残念ながら該当者なし。テレカはウル技とトビラのイラストの採用者4人に。

通り抜けできます:FRAY

突然ですが、FRAYのウル技を紹介します。システムメニューのBGMテストを選び、説明の画面になっても〔C〕を押したまま、以下の操作をしてください。カーソルで「上上下下右左右左」をやり、〔X〕を押すと隠しメニューが出てきます。

さて、この『FRAY』を今月から3回にわたって攻略して行きます。難しいところがかんたんになればこのゲームはもっとおもしろく遊べると思いますしね。

そこで、今回は空中城というわけです。

●空中城1

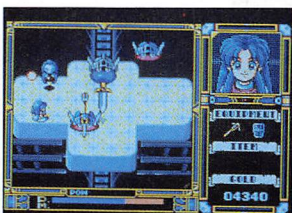
このステージは両側からレーザーを出し続けている置物をいかにじょうずにジャンプしてよけるかということにかかっている。

●空中城2

ここはなんといっても落とし穴。そ〜っとそ〜っと進むしかない。

空中城1

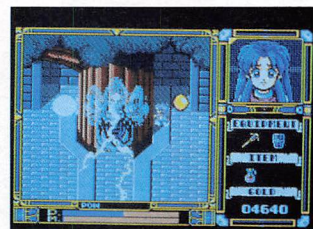
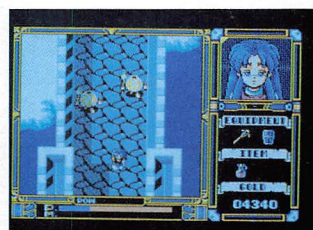
スタート

⬆このステージで苦労するのはこのキャラとの戦いだろうか、すごく緊張する

⬆こんなかわいい顔して武器だけはものすごいものを持っている

⬆このなわとびみたいなやつがかなり邪魔なんですよね

⬆こういうワープしてくる敵は難しいのでほっておいてもいいけど……

空中城2

スタート

⬆もっと先に進むとこんなボスが待っているの

⬆このバクダン男は自分に火をつけて勝手に爆発するのだ

◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

MSXユーザーの憂鬱（ゆううつ） 最近はなぜかイライラしている。光栄はゲームを出しすぎだ。値段を考えろ！ まったく。サークIIと同時にFRAYとやらも出すし、DSも集めたい。リンクスもほしい。MSX2+を買ったのに、専用ゲームもあまり出ないままターボRなどというものまで出てしまった。さらに書いている今は中間テスト中である。イライラするのもあたりまえだ。だれかDSを安く売ってくれ。追伸わたしはMファンは創刊号から買っている。でも初投稿。（東京都／バイキン教教王・16歳）

つぎは大航海時代の桃色図鑑

酒場女

女「待って、わたしをおいて行かないで」　男「男には旅に出なくちゃならないときがあるんだ」……というわけで、海洋ラブロマンスゲーム(?)大航海時代のきれいどころ酒場女20人を一挙公開！

◆◆◆◆新コーナータイトル未定◆◆◆◆

第2回激ペナ2大会どうしよう委員会御中　●賛成。第1回大会のときわたしはMSXだったのでこんなの送っても仕方がない、そう思っていた。しかし、本誌の記事を読んでこれはすごいと思った。それから必死でお金をためて2+と激ペナ2を買った。そのうち大会をやってくれるだろうと待っていたが、それが本当になりそうなのだ。これはまことにうれしいことである。(愛知県／森英雄・15歳)☆代名詞のかげからうれしさが見えてくる。●賛成。前回は発売から間もなかったためレベルは低いし(と思う)、持っていない人は参加しづらかったからです。(神奈川県／青木健二郎・18歳)

いやあ、三国志IIの貂蟬といい、最近は光栄さんも女の子方面に力をいれていて、ファンにとってはうれしいかぎり。やっぱりシミュレーションゲームといえども、女っ気があったほうがいいもんね。

この大航海時代でも世界各国からよりすぐりの20人の美女がキミを待っている。ここに全員紹介しちゃうので、がんばってみんなと仲良くなっちゃおう！

光栄ゲーム桃色図鑑初登場を記念して、キャラコンを開催したいと思いまーす。名付けて、ミス酒場女(ダサイ)。この20人のなかから、キミの好きな女の子の名前と選んだ理由を書いて、「編集部・ミス酒場女係」まで送ってね。抽選で5名の方にいいものあげちゃうよ!

ナターシャ　アントワープ

きびしい表情。きっと嫉妬深いに違いない。恨まれたら背中から刺されそうでコワイ。
美少女度　5

ニーナ　ハンブルグ

可もなく不可もなくといったところ。ニーナという名前は個人的に好きです。
美少女度　6

おはる　ナガサキ

われらが日本代表のおはるちゃん。日本髪がナイス。ただ、もう少しかわいければ……。
美少女度　6

ファテシア　イスタンブール

この顔立ちならばショートの髪のほうが似合うと思う。帽子もやや中途半端。残念。
美少女度　6

シャラザード　バクダット

名前からして、いかにもイスラムという感じ。このポーズがまた、なかなか。
美少女度　6

ユリア　アレクサンドラ

キリリとした男まさりの顔立ち。ただ、スカーフはないほうがいいような気がするなあ。
美少女度　7

イスタンブール　アレクサンドラ　バクダット　メッカ　ゴア　カリカット　ザイトン　ナガサキ　モザンビケ

ファティマ　メッカ

……なにもいうことはありません。これはきっと光栄一流のギャグなんでしょう。
美少女度　1

クララ　モザンビケ

担当のオススメNo.1。造形に一分のスキもない美人。エキゾチックな魅力が最高!
美少女度　10

美鈴(メイリン)　ザイトン

楊貴妃を産んだ中国なので、さぞかし美人だろうと思いきや、やや期待はずれ。残念。
美少女度　7

シーター　ゴア

神秘的なインド美人。こんな表情で見つめられたらたいていの男はノックダウン。
美少女度　9

パールラティ　カリカット

インドの女の人というと必ずおでこにポソンとあるのはなんででしょうね。不思議だ。
美少女度　7

◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

第2回激ペナ2大会どうしよう委員会御中　●賛成。「十字軍の甲子園」を再び実現してください。あの結果を見るときの希望と10秒後の失望をもう一度ぼくに味あわせてください。（福岡県／樋渡正広・18歳）●賛成。はっきりいって最近MSX界はつまらないです。ターボRなんかでましたけど……。Mファンも活気がないです。「いーしょーくーはまだかいな!?」のコーナーがおもしろいです。●賛成。前年まででいちばんおもしろいと思われる野球ゲームを選んで、毎年秋ごろに全国大会をすると、盛り上がるでしょう。今のところは激ペナ2ということですな。（北海道／松貝成教・24歳）

つぎは三国志IIの一騎討ちトーナメント団体戦

三国志II ～一騎討ちトーナメント団体戦～

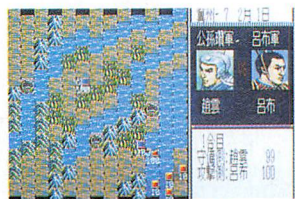
お待ちかね、いよいよ第2回一騎討ちトーナメントがはじまるぞ。好評だった第1回に引き続き、第2回目でまたまた猛将達の熱い戦いが繰り広げられる。はたして今回は誰が優勝するのか、乞う御期待。

第2回　一騎討ちトーナメント

出場チーム募集

前回の一騎討ちトーナメントが個人戦だったのに対して、今回は団体戦で行うことにした。5人1組でチームを作って、トーナメントを戦っていく。5対5で戦い、どちらか先に3勝したチームの勝ち。出場チームは全部で8つ。史実モードでやる。

5人1組でチームを作るんだけど、チームは読者のみなさんに作ってもらいたい。三国志IIに登場する352人の中から好きな武将を5人選んでチームを作ってきてくれ。8チームまでなら何チーム送ってきてもいい。送ってきてくれたチームの中から優勝チーム、準優勝チームの人には素敵な賞品を用意している。

チームを作るうえで注意してほしいことは、同じ時代に登場させられない武将を、1つのチームにいれられないこと。たとえば孫堅、姜維なんて2人を1つのチームにいれてきてもダメ。孫堅はシナリオ1に登場し、すぐに寿命がきて死んでしまう。姜維のほうはシナリオ6からはじめても、しばらくしないと在野に現れない。こんな2人を一緒に登場させようなんて、ふつうにプレイしていては絶対に無理。そんなところに注意しながら出場させたいチームをガンガンおくってきてくれ。締切は1月末日必着。

↑前回の第1回大会は、趙雲が優勝した。今回はどのチームが優勝するのかな

チーム作りのポイント

トーナメントがおもしろくなるかどうかは、みんなのチーム作りにかかっている。大会が盛り上がるように心がけてチームを作ってきてほしい。やみくもに欲張って、ただ武力の高い武将だけ（例1）を集めてきても採用されないぞ。でも、やっぱり優勝は狙いたい。ポイントはいかにほかの人が選ばないような武将、しかも武力の高いヤツを選ぶ（例2）かである。

例1

関羽　張飛　趙雲　馬超　呂布

例2

夏侯惇　周泰　郝昭　呉蘭　謝旌

三国志II登場武将全一覧

名前	武力	名前	武力	名前	武力	名前	武力
阿会喃 あかいなん	73	夏侯威 かこうい	74	金旋 きんせん	43	朱桓 しゅかん	82
伊籍 いせき	27	夏侯淵 かこうえん	90	虞翻 ぐほん	38	朱然 しゅぜん	78
尹黙 いんもく	11	夏侯恩 かこうおん	63	邢道栄 けいどうえい	80	朱治 しゅち	44
于禁 うきん	55	夏侯恵 かこうけい	53	厳顔 げんがん	87	朱褒 しゅほう	73
袁胤 えんいん	27	夏侯惇 かこうとん	93	厳畯 げんしゅん	26	朱霊 しゅれい	75
袁熙 えんき	60	夏侯尚 かこうしょう	69	呉懿 ごい	73	荀彧 じゅんいく	39
袁術 えんじゅつ	80	夏侯徳 かこうとく	68	黄琬 こうえん	55	淳于瓊 じゅんうけい	76
袁紹 えんしょう	81	夏侯覇 かこうは	89	高幹 こうかん	41	荀攸 じゅんゆう	41
袁尚 えんしょう	68	夏侯楙 かこうも	39	黄蓋 こうがい	88	蔣琬 しょうえん	61
袁譚 えんたん	57	夏侯和 かこうわ	70	黄権 こうけん	42	鍾会 しょうかい	62
閻圃 えんほ	33	華雄 かゆう	91	高順 こうじゅん	51	尚挙 しょうきょ	20
王威 おうい	70	関羽 かんう	99	侯成 こうせい	66	蔣義渠 しょうぎきょ	70
王楷 おうかい	31	桓楷 かんかい	40	侯選 こうせん	71	焦触 しょうしょく	68
王匡 おうきょう	45	毋丘倹 かんきゅうけん	90	黄祖 こうそ	65	尚寵 しょうちょう	85
王伉 おうこう	55	韓玄 かんげん	34	公孫越 こうそんえつ	63	鍾繇 しょうよう	16
王粲 おうさん	29	関興 かんこう	90	公孫瓚 こうそんさん	75	徐栄 じょえい	41
王修 おうしゅう	40	韓浩 かんこう	31	公孫淵 こうそんえん	84	諸葛恪 しょかつかく	50
王双 おうそう	89	関索 かんさく	91	黄忠 こうちゅう	96	諸葛瑾 しょかつきん	52
王忠 おうちゅう	52	韓遂 かんすい	46	高定 こうてい	66	諸葛誕 しょかつたん	79
王平 おうへい	73	韓嵩 かんすう	40	高沛 こうはい	53	諸葛亮 しょかつりょう	65
王累 おうるい	19	韓暹 かんせん	43	孔融 こうゆう	35	徐晃 じょこう	92
王朗 おうろう	48	闞沢 かんたく	42	高覧 こうらん	74	徐庶 じょしょ	64
蒯越 かいえつ	31	韓当 かんとう	58	胡軫 こしん	40	徐商 じょしょう	63
蒯良 かいりょう	30	甘寧 かんねい	92	呉班 ごはん	60	徐盛 じょせい	64
賈華 かか	61	韓馥 かんふく	51	顧雍 こよう	21	審栄 しんえい	48
賈逵 かき	57	関平 かんぺい	82	呉蘭 ごらん	86	審配 しんぱい	72
華歆 かきん	29	簡雍 かんよう	46	蔡和 さいか	38	辛評 しんぴょう	71
賈詡 かく	42	顔良 がんりょう	90	蔡勲 さいくん	64	辛毘 しんぴ	48
郭奕 かくえき	30	魏延 ぎえん	94	蔡仲 さいちゅう	35	成宜 せいぎ	61
郭嘉 かくか	39	魏続 ぎぞく	75	蔡瑁 さいぼう	75	薛綜 せっそう	33
郭汜 かくし	59	牛金 ぎゅうきん	86	司馬懿 しばい	67	全琮 ぜんそう	52
楽就 がくしゅう	74	姜維 きょうい	91	司馬師 しばし	66	曹叡 そうえい	71
霍峻 かくしゅん	65	鞏志 きょうし	42	司馬昭 しばしょう	65	曹休 そうきゅう	74
郝昭 かくしょう	84	許汜 きょし	22	謝旌 しゃせい	80	宋憲 そうけん	57
楽進 がくしん	44	許靖 きょせい	23	沙摩可 しゃまか	83	宋謙 そうけん	66
郭図 かくと	32	許褚 きょちょ	98	周倉 しゅうそう	87	曹洪 そうこう	72
郝萌 かくほう	47	許攸 きょゆう	42	周泰 しゅうたい	85	曹昂 そうこう	59
郭攸之 かくゆうし	32	紀霊 きれい	62	周魴 しゅうほう	51	曹彰 そうしょう	92
郭淮 かくわい	54	金環結 きんかんけつ	57	周瑜 しゅうゆ	78	曹植 そうしょく	15

野に下った歌を詠む会

今月は「だ」でした。●だれだって　ターボRを　買いたいぞ　だけどお金が　足りないんだよ（青森県／PAPO・15歳）●段田男　名前だけなら　覚えてる　このコーナーも　先は同じか⁉（新潟県／まるわたろう・？歳）●だんだんと　記憶消えゆく　歌詠み会　廃止しないで　歌を詠む会（東京都／II戦大三全水蒼維新・13歳）●大丈夫　歌を詠む会　復活をめざす武石　ここに参上（新潟県／武石量・16歳）☆歌を詠む会そのものへのメッセージみたいなのが多かった。4月号は「ど」ということで、イラストはJ-PANDA2クンでした。

名前		武力	名前		武力	名前		武力	名前		武力
曹真	そうしん	65	張虎	ちょうこ	55	陳武	ちんぶ	70	馬良	ばりょう	43
曹純	そうじゅん	62	趙広	ちょうこう	71	陳蘭	ちんらん	66	范彊	はんきょう	41
曹仁	そうじん	84	張郃	ちょうこう	90	程昱	ていいく	26	潘濬	はんしゅん	52
曹操	そうそう	91	張紘	ちょうこう	28	程銀	ていぎん	70	潘璋	はんしょう	74
曹爽	そうそう	64	張済	ちょうさい	30	程普	ていふ	60	樊稠	はんちゅう	82
宋忠	そうちゅう	32	張資	ちょうし	36	程武	ていぶ	44	潘鳳	はんほう	74
曹丕	そうひ	70	張繍	ちょうしゅう	75	程秉	ていへい	18	費禕	ひい	24
曹豹	そうひょう	19	張昭	ちょうしょう	30	丁奉	ていほう	44	費観	ひかん	57
沮授	そじゅ	61	張承	ちょうしょう	64	典韋	てんい	97	費詩	ひし	31
孫和	そんか	39	張松	ちょうしょう	35	田豊	でんほう	46	糜竺	びじく	41
孫桓	そんかん	56	張岑	ちょうしん	64	典満	てんまん	80	糜芳	びほう	61
孫権	そんけん	87	張任	ちょうじん	88	董允	とういん	21	武安国	ぶあんこく	68
孫乾	そんけん	37	張達	ちょうたつ	34	董和	とうか	36	傅幹	ふかん	48
孫堅	そんけん	90	張著	ちょうちょ	51	鄧義	とうぎ	63	傅士仁	ふしじん	32
孫策	そんさく	94	趙統	ちょうとう	78	陶謙	とうけん	51	傅肜	ふとう	68
孫登	そんとう	38	張南	ちょうなん	53	鄧賢	とうけん	68	文欽	ぶんきん	81
孫瑜	そんゆ	62	張範	ちょうはん	50	董衡	とうこう	81	文醜	ぶんしゅう	91
孫翊	そんよく	81	張飛	ちょうひ	99	鄧艾	とうがい	86	文聘	ぶんぺい	84
孫亮	そんりょう	28	張苞	ちょうほう	93	鄧芝	とうし	54	逢紀	ほうき	70
孫礼	そんれい	72	張邈	ちょうぼう	43	董襲	とうしゅう	56	龐義	ほうぎ	34
太史慈	たいしじ	95	張翼	ちょうよく	58	董卓	とうたく	90	鮑信	ほうしん	42
譚雄	たんゆう	81	張遼	ちょうりょう	91	董荼奴	とうとぬ	60	龐柔	ほうじゅう	66
朶思王	だしおう	53	趙累	ちょうるい	61	董旻	とうびん	59	法正	ほうせい	53
張允	ちょういん	61	張魯	ちょうろ	70	杜襲	としゅう	67	龐統	ほうとう	61
趙雲	ちょううん	99	陳応	ちんおう	62	馬延	ばえん	64	龐徳	ほうとく	94
張英	ちょうえい	72	陳嬉	ちんき	64	馬玩	ばがん	52	鮑龍	ほうりゅう	68
張衛	ちょうえい	73	陳宮	ちんきゅう	58	馬休	ばきゅう	52	歩騭	ほしつ	27
張横	ちょうおう	71	陳矯	ちんきょう	18	馬謖	ばしょく	75	満寵	まんちょう	40
張温	ちょうおん	27	陳群	ちんぐん	49	馬岱	ばたい	83	毛玠	もうかい	52
張休	ちょうきゅう	34	陳式	ちんしき	70	馬忠	ばちゅう	56	孟獲	もうかく	89
張嶷	ちょうぎ	70	陳震	ちんしん	37	馬超	ばちょう	98	孟達	もうたつ	72
張顗	ちょうぎ	65	陳泰	ちんたい	79	馬鉄	ばてつ	60	孟優	もうゆう	82
張勲	ちょうくん	61	陳登	ちんとう	25	馬騰	ばとう	95	楊懐	ようかい	77

番外編　世紀の対決！　孔明対仲達

一騎討ちトーナメント団体戦の前に、世紀の対決、諸葛亮孔明対司馬懿仲達の戦いが行われることになった。戦いの方法はもちろん一騎討ち。孔明の武力は65。かたや仲達の武力は67。さてさてどちらに軍配が上がるのやら、注目の対決だ。

諸葛亮孔明

劉備の三顧の礼(さんこのれい)によってむかえいれられた。劉備、劉禅と2代にわたって蜀を助けた名将。最後まで魏の司馬懿仲達と戦ったが、命運尽きて亡くなった。

司馬懿仲達

最初はあまり重用されてなかったが、メキメキと力を見せはじめ、ついには五丈原で孔明を破った。その後、クーデターを起こし、魏の実権をその手に握った。

名前		武力	名前		武力	名前		武力	名前		武力
雍闓	ようがい	75	陸績	りくせき	33	劉琮	りゅうそう	60	呂義	りょぎ	33
楊儀	ようぎ	38	陸遜	りくそん	81	劉岱	りゅうたい	64	呂虔	りょけん	73
楊昂	ようこう	66	李珪	りけい	29	劉度	りゅうど	54	呂建	りょけん	66
楊洪	ようこう	17	李厳	りげん	76	劉巴	りゅうは	32	呂曠	りょこう	78
楊修	ようしゅう	31	李儒	りじゅ	27	劉磐	りゅうはん	35	呂公	りょこう	36
楊秋	ようしゅう	68	李粛	りしゅく	53	劉備	りゅうび	70	呂翔	りょしょう	78
楊松	ようしょう	33	李湛	りたん	53	劉豹	りゅうひょう	14	呂常	りょじょう	68
楊任	ようじん	61	李通	りつう	69	劉表	りゅうひょう	73	呂覇	りょは	73
楊柏	ようはく	59	李典	りてん	56	劉封	りゅうほう	61	呂範	りょはん	28
楊平	ようへい	70	李豊	りほう	69	劉繇	りゅうよう	18	呂布	りょふ	100
楊奉	ようほう	62	劉焉	りゅうえん	45	劉曄	りゅうよう	36	呂蒙	りょもう	83
楊齢	ようれい	52	劉延	りゅうえん	44	廖化	りょうか	65	冷苞	れいほう	67
雷同	らいどう	87	劉璝	りゅうかい	50	梁興	りょうこう	72	魯粛	ろしゅく	63
雷薄	らいはく	67	劉琦	りゅうき	30	梁剛	りょうごう	55			
李異	りい	80	劉璋	りゅうしょう	50	淩操	りょうそう	82			
李恢	りかい	39	劉循	りゅうじゅん	60	淩統	りょうとう	83			
李傕	りかく	50	劉禅	りゅうぜん	23	呂凱	りょがい	45			

水滸伝「108人の豪傑を集める」途中結果報告

12月号で募集をした『水滸伝』108人の豪傑を集めるという課題。難しいので、あまりこないかなあと思いきや、来るわ来るわで担当者はうれしい悲鳴。送ってくれたみなさんどうもありがとうございます。

現在、すこしずつデータ確認をやっている最中だけど、見事108人仲間にした人もいるみたい。ごくろうさまでした。

ただ、ちょっと気になったんだけど、なんだかシナリオ2の晁蓋でプレイしている人が圧倒的に多い。しかもレベル1でときた。こんなにたくさん応募があった今となっては、よりキビシイ条件でプレイしてきた人にゲーム3本の栄誉は与えられるべきだ、という意見が担当者の間から聞かれるようになった。

そこで、①シナリオ2の宋江、②レベル5、③108人以外武将は配下にしない、という、3つの超キビシイ条件を設定してみた。このなかから自分の実力に応じて選んでプレイしてみてほしい。もちろん3つとも満たせば採用の確率は高くなる。

しめ切りまであとわずかだ！

●候補作品1

岡山県・原田雅彦くんの投稿。シナリオ1の史進(ししん)でプレイ(レベル1)。「史進の星を探して三千里」というノートまるまる1冊におよぶくわしいレポートがなかなかよかった。

●候補作品2

群馬県・小此木政人くんの投稿。シナリオ1の楊志(ようし)でプレイ。108人を集めるだけでなく、ゲームクリアまでしたのがポイント。レポートには進軍図が書いてあり、キレイで見やすかった。

投稿大募集

①トリビアアイデア➡CGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴➡ウル技。③通り抜けできます➡症状を詳しく。④歴史の散歩道➡再現したい史実を送って。⑤空想科学読本➡ゲームをSF考証したレポートを送って。⑥第2回激ペナ2大会御中➡激ペナ2大会への意見をどうぞ。⑦マップコレクション➡複雑なダンジョンはキミたちにおまかせ！⑧歌を詠む会➡歌人の気持ちになろう⑨新コーナータイトル未定➡そのほかなんでもあり。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカをプレゼント。あて先は、〒105東京都港区新橋4―10―7　TIM　MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

来月はいよいよ水滸伝の発表だ

ほぼ梅麿の

勝ち抜きCGコンテスト

今月のCGは紙芝居部門が不調だマロ。3通しかこなかったでおじゃるよ。う〜、悲しいマロ。もっと紙芝居が見たいでおじゃる。みんながんばって、もっとCGを送ってくるでおじゃる。もっと、もっとマロを楽しませるでおじゃる。期待してるでおじゃる〜。

梅麿

↑本コーナーの主人公。パチンコ大好き、女の子大好きの軽薄なキャラクタがウリ

ファンキーK

↑バリバリとかギンギンとかの単なる形容詞を座右の銘にしている本当はかわいいヤツ

のぐりろ

↑「ぴろぴょ〜ん」とかいいながら頭のてっぺんに旗を立てちゃう、たぶん、ちょっとあぶない

アニイ！

↑入ったばかりなのに「アニイ」と呼ばれているのは実家が建設業だからだったりして……

せみまる

↑10月にビッツーに入社したばかりの新人。CGを描きはじめてまだ、1か月なのですが……

紙芝居部門

この部門は構図、色彩、演出、魅力、技術の5項目を5段階で評価しているでおじゃる。5が最高で、1が最低、3ならまあまあ。ということで、今回の総評でおじゃるが……あのね、紙芝居なんだから目パチや口パクはちょっと違うでおじゃるよ。当然、単にCGをスクロールさせるだけじゃ採用できるはずないでおじゃろう。それじゃあ、どんなのを送ればいいのかというと、「おもしろい」ものなのでおじゃる。今回ちゃんぴおんに選ばれた『サンタ対チカン』なんかおせじにも絵がウマイとはいえないでおじゃるが、話がおもしろいのでついつい、最後まで見てしまうでおじゃるよ。目パチや口パクといったテクニックより、動かなくてもいいから話がよくわかるものを送ってくれたほうがうれしいのでおじゃる。

シルヴァスタインの『ボクを探して』という絵本みたいに、丸や四角や三角しか出てこなくてもなにかが伝わってくればOKなのでおじゃる。みんな、紙芝居を理解していないでおじゃるよ。紙芝居なんだから、なにもCGツールのアニメ機能を使えとはいっていないでおじゃる。そんなことに時間を費やすより、ストーリーを書いてきてくれたほうが、いいでおじゃるよ。自由な発想が大事でおじゃる。

	梅麿	ファンキーK	のぐりろ	アニイ！	せみまる
構図	3	3	3	3	3
色彩	3	2	2	3	2
演出	4	3	2	3	3
魅力	3	4	3	3	3
技術	2	3	2	3	3

↑『FUNKEY-K転職する』(京都府／和泉篤士)一生、絶対忘れない！Ⓚ

ちゃんぴおん

2000円

↑『サンタ対チカン』(兵庫県／せむしマン)このキャラクタにはまいったじょ。なんといったらいいのか……ううっ。誌面ではわかんないけど、サンタの首が「ぐりん」と動くとこが、いちばんの見どころ㋨

	構図	色彩	演出	魅力	技術
梅麿	4	3	3	2	4
ファンキーK	3	2	3	4	3
のぐりろ	3	3	3	2	3
アニイ！	3	3	3	3	4
せみまる	4	3	3	3	4

おしかった人たち

●紙芝居部門(構図・色彩・演出・魅力・技術)京都府／中谷哲(2・3・1・2・2)●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)千葉県／SABUROWTA(2・2・2・3・3)神奈川県／中山晋(3・2・3・3・3)神奈川県／小原政春(3・2・3・3・3)新潟県／武田康智(2・3・3・1・2)

イラスト部門 ちゃんぴおん

イラスト部門のほうはだんだんレベルが高くなってきているでおじゃる。本職のマロたちもうかうかしていると、追い出されるかも……。

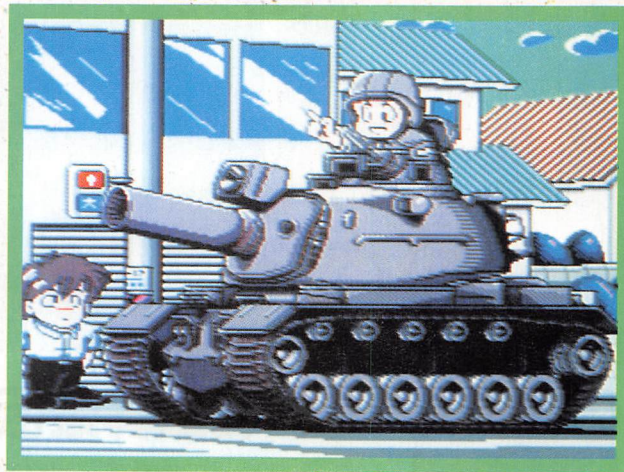
梅麿　先月号のちゃんぴおん内田クンは『未来自衛隊』というタイトルで描いてきてくれたでおじゃる。よくできているでおじゃるが、いつもまとまりやすい構図で描いているのが残念でおじゃる。彼は力があるんだからもっといろんな構図に挑戦してほしいでおじゃる。

ファンキーK　沢崎クン、剣をさした女の子の背景は、すごい手抜きに見えるぞ！　背景を工夫して、色をもっとうまく生かさなきゃいかんぜ。

せみまる　銃をかまえた女の子のほうは構図が弱いよね。手前の娘をもっとメインに持ってきて、色彩に気をつけりゃ、もっとよくなるとわたしゃ思うよ。

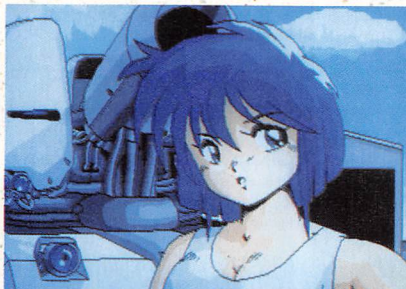
のぐりろ　KAKASHIクンの耳のついていたころのドラエもん。みんな女の子ばかり描かないでこのような変わったものも描いてほしいものだじょー。

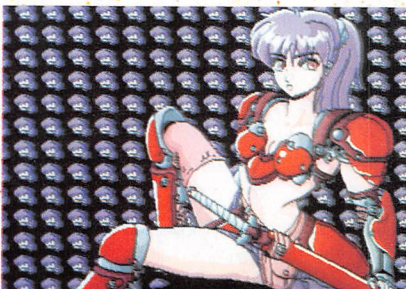
アニイ！　三浦クン、軍事おたくにしてはデフォルメっぽい絵で好感が持てます。

今回欠席のらしゅう　イラストレータなみの人と思われるのを5として評価しているのでちょっときびしいけどね。

1000円

(京都府／三浦一誠)戦車とデフォルメ調のかわいい兵隊さんとのミスマッチをねらったという点で評価できます。評価表を見ると結構2がついてますよね、色彩なんかに凝ってみるといいんじゃない㊕

	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅麿	4	4	4	3	4
ファンキーK	3	2	3	2	3
のぐりろ	3	2	3	3	4
アニイ！	3	2	3	3	3
せみまる	4	3	3	3	4

	梅麿	ファンキーK	のぐりろ	アニイ！	せみまる
構図	3	3	3	3	4
色彩	3	3	3	3	3
魅力	4	3	3	2	3
背景	3	3	3	2	3
表現力	4	3	4	3	4

(兵庫県／内田豪)同じ顔した女の子を同じ構図で見ても楽しくないでおじゃる㊕

	梅麿	ファンキーK	のぐりろ	アニイ！	せみまる
構図	2	3	3	3	3
色彩	2	3	2	2	3
魅力	2	2	2	2	3
背景	2	3	2	2	3
表現力	2	3	3	2	3

(東京都／沢崎誠)こういうテクニックに逃げてしまった背景というのはつまないぞ！Ⓚ

	梅麿	ファンキーK	のぐりろ	アニイ！	せみまる
構図	2	3	3	2	3
色彩	3	2	3	3	4
魅力	3	3	3	2	3
背景	2	2	3	2	2
表現力	3	3	3	3	3

(東京都／沢崎誠)正面の構図というのはやっぱり難しいんだよね㊝

	梅麿	ファンキーK	のぐりろ	アニイ！	せみまる
構図	3	2	3	2	2
色彩	3	2	3	3	2
魅力	4	3	4	3	4
背景	2	2	3	1	2
表現力	3	3	3	2	2

(岡山県／KAKASHI)こういう個性がもっと進むと仲間が増えていいじょ㋨

応募の注意

投稿される方は以下の事項を書きそえた手紙を同封してほしいマロ。

①住所、郵便番号、氏名、年令(学年)、電話番号
②タイトル、ロードの仕方など
③封筒の表に「フロッピーディスク在中」、「二ツ折り厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記する
④郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む

あて先は〒105東京都港区新橋4-10-7　TIM MSX・FAN編集部「ほほ梅麿のCGコンテスト」係まで。特に紙芝居部門はよろしくお願いするでおじゃる。

CGが掲載されると全員にテレカをプレゼント。さらに、ちゃんぴおんになると賞金がもらえます。賞金は1か月勝ち抜くたびに金額が上がっていき、1か月目＝1000円、2か月目＝2000円、3か月目＝3000円、4か月目＝5000円、5か月目＝10000円となっています。この賞金は毎回勝ち抜くたびにもらえるので、5か月勝ち抜くと、なんと計21000円ももらえちゃいます。

FAN STRATEGY

情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。

●信長の野望・戦国群雄伝

逆籠城作戦

□東京都・村野厚

攻撃側が城を占拠していると守備側の武将の忠誠度が下がることを利用して、捕まえた敵武将の忠誠度を初めから高くする

手順

①大名がいない国を4人以上の武将でふつうに攻める
②城主が城を出たら、1人が城を占拠する
③他の武将で、退却されない程度に城主を追いつめる
④26日か27日まで待った後、再び攻撃を開始して勝つ

▶前提条件

4人以上の武将が必要だ。3人以下では、追いつめたつもりが攻撃を始めると逃げられて負けることがあるかもしれない。

大名のいる国を相手にしても不可能ではないが、成功率は低くなるだろう。

場合によっては、攻め取った国に対して兵糧の補充が必要になるかもしれない。

▶実験

シナリオ1、レベル5、信長(のぶなが)で21国伊勢志摩から23国大和に対して使ってみた。信長・秀吉(ひでよし)・竹中半兵衛(たけなかはんべえ)・本多忠勝(ほんだただかつ)の4人で攻めると、捕まえた武将の忠誠度は66～92となった。大成功といっていいだろう。兵糧はやや不足気味だが、急いで補充しなければならない程ではなかった。

一方、さっさと勝ってしまった場合、捕まえた武将の忠誠度は1～41だった。この作戦の効果がいかに大きかったかわかる。

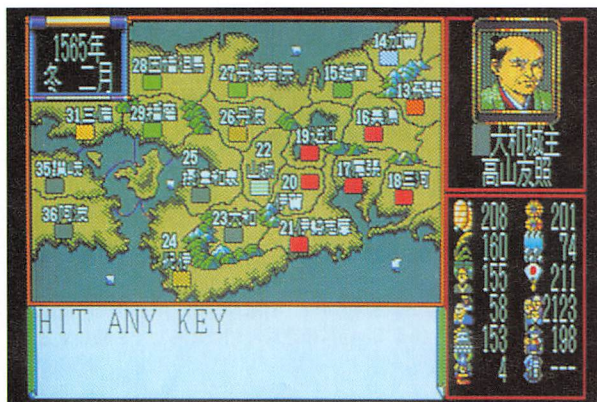
▶コメント

戦闘が80ターン以上もかかるので、かったるいのが欠点だ。

⬅5日朝、城主が城を出たので、城を占拠した（上方の足軽）

⬇27日昼、再攻撃を開始して勝ったが、武将3人では逃げられたかも……

⬆兵糧はやや不足気味だが、急いで補充する必要はない

⬆あっさり勝った場合のデータ。捕まえた武将の忠誠度は低い

⬅21国から23国を4人の武将で攻めた

武将氏名	身分	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
織田信長	大名	100	96	100	100	----	76	67	49	騎馬
岡国高	現役	33	39	48	41	74	0	91	47	足軽
安藤守就	現役	75	63	65	74	92	0	50	41	足軽
奥田忠高	現役	44	29	50	57	76	0	95	62	足軽
竹中半兵衛	現役	85	92	70	63	100	85	92	47	足軽
羽柴秀吉	現役	95	88	87	85	100	80	67	49	足軽
本多忠勝	現役	43	84	65	71	100	73	63	55	騎馬
高山友照	現役	53	34	54	49	66	17	79	44	鉄砲

HIT ANY KEY

⬅捕まえた武将の忠誠度は66～92になった

今月のプレゼント 採用された2人にはテレカを差し上げます。

三国志II

連続兵糧攻め

□宮崎県・太田宗宏

連続して兵糧攻めを行い、兵力の損害をより少なくして敵国を攻め取る

手　順

①兵100、訓練度100で、寝返る可能性がなく、中くらいの強さの武将ひとりで80の兵糧を持って攻めこむ
②ひたすら逃げ回り、捕まる直前、または30日に退却する(作戦が成功するなら捕まってもいい)
③同じ月に、相手国の兵糧が尽きるまで①〜②を繰り返す
④同じ月に、攻め取った国へ兵糧を輸送する

前提条件

ある程度の兵力と兵糧が必要なので、あまり早い時期には使えない。

相手国の地形と配置可能位置、敵の武将数によっては、いきなり囲まれてしまうことがあり、その場合は逃げ回るのが難しい。突撃で突破できるなら一応見こみはあるが、敵に強い武将がいると、突破できるとしても30日間逃げ回るのはつらい。

太田クンは「退却されてもすぐ取れるのでない限り敵に退却する国があると、ダメ」としている。武将に逃げられるので、失う兵力を取り返すことができず、うま味がない(時間がかからないだけふつうに攻めるほうがマシ)ということなのだが、自軍の兵力と兵糧に余裕があれば、ただ敵国を減らすだけの目的で使うことを考えてもいいだろう。もちろん、ふつうに攻めてもかんたんに落ちる国に使うのは意味がないが……。

17国から16国に対して作戦をしかける

実　験

シナリオ1、上級、新君主、史実モードで、17国から16国に対して使ってみた。敵兵力は498、兵糧は1187で3か月ぶん。

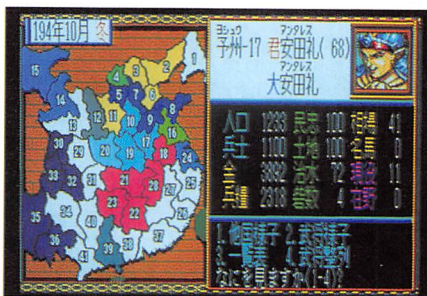
最初に突撃しなければ囲みを突破できないので、この作戦には不向きの条件だったが、5回の攻撃で兵340と兵糧400を消費して187の兵を得た。兵力の損害は153で済んだことになる。

一方、武力70〜91の武将5人で攻めてみると、兵の損害は200未満では済みそうもなかったので(陳武が寝返り、公平な条件でなくなったため、最後までやらなかった)、前述の結果は上々といっていいだろう。

しかし、味方の兵糧が敵の兵糧より長持ちする状態になると、君主以外の全員が攻めて来たので、最初に囲みを突破するのにも逃げ回るのにも苦労した。実際、敵の兵糧が1か月分を切った後、3回の攻撃を要した。敵兵力がもっと大きかったり、もっと強い武将がいたら失敗していたかもしれない。

兵糧攻めを狙う以上、強い武将は使えず、弱い武将では逃げ回るのがつらい。しかし、地理条件がよければもっと楽だろう。

コメント

確かにおいしいが、条件によっては初めの期待ほどかんたんではないことがわかり、時間(ゲーム中の年月ではなくプレイ時間)がかかることも考えると、あまり使う気になれない。中盤以降で劉備の国や曹操・孫権の最後の国の攻略が楽になるなら、どんな面倒な作戦でも使うのだが……。

攻撃用に600の兵力と1700の兵糧を用意したが、兵糧は1200くらいで十分。なお、500の兵力と600の兵糧は守りのために残す

1回目の攻撃で約400の兵糧を減らすことができた

2回目の攻撃でも約400の兵糧を減らすことができ、残り1か月ぶんを切った

ところが、敵を兵糧切れに追いこむには、その後3回の攻撃を必要とした(本文の「実験」の項後半参照)

それでも、戦後の16・17国の兵力を合わせると947となり、兵力の損害は153で済んだことになる。国(16国)が荒れるのも欠点の1つだ

ゲーム制作講座

講師／飯島健男

第10回

今回はマップの作り方に関しての話をする予定だったが、最近みんなから送られてくるシナリオの量が増え、しかもおもしろいもの、しっかりしたものがめだつようになった。というわけで、ゲーム化を考えつつ、シナリオ紹介の大特集だ！

みんなのシナリオ紹介大特集！

マップの書き方を期待していたみんな、ゴメン！　いやあ、送られてくるシナリオの量がメチャクチャ増えたんで、急きょ予定を変更することにした。まあ、いままでもいきなり内容を変更したことは何度もあったし、あくまで予定は未定(編集長様ごめんなさい。みんなは、いきなり予定を変えるなんてことはしないように)。それに、送られてくるシナリオが増えたってことは喜ばしいことではないか！それもけっこうよくできたものが増えてきたんだ。いままで、企画書の書き方をくどくどいってきたから、送られてくるものはさすがに読みやすくなっているし、うまくまとまっている。

というわけで、今回はこれらのシナリオを駆け足で紹介していこうと思う。それでは行ってみようか。

まず、最初の作品。広島県のペンネーム、ドワーフくん・15歳の企画した『鬼神戦記』というRPGだ。一言でいってしまうと、複雑でむずかしくて、壮大なゲームといった感じだ。中国は宋の時代を舞台にした、伝奇物の話なんだが、なんといっても規模が大きい。いや、大きすぎるのだ！

基本的には、5章構成だが、それぞれの章がさらに細分化されていて、合計で15の話に分かれている。そして、最後にいままでの5章のまとめとして、16話目があるのだ。これで驚いちゃいけない。これでも、あくまで話は前編に過ぎないのだ。この調子でいったら、後編はどれだけあるのだろう。『ブライ』でも、自分ではとてつもなく大きな話だろうと思っていたが、それの比ではない。かんたんにストーリーの流れを追っただけだが、たぶん『ブライ』の数倍の規模はもっていそうだ。

最初、なれないうちにストーリーを作ろうとすると、その意気込みが大きければ大きいほど、話は大きくなっていくものだ。実際、ぼくも最初に長編小説を書いたとき(あれは確か中学1年生のときだったな)、壮大なテーマにのっとって書き始めたのはいいのだが、話はふくらんでいくいっぽう。結局2年がかりで大学ノートびっしりに3冊まで書いたのだが、いまだに未完のまま。

つづきを書こうにも後で読み返してみると、あまりにも話がムチャクチャで、とてもじゃないが、読めたものではない。自分で書いておきながら、何をいいたいのかまったくわからない(けっこう情けない話だな)。だから、最初はあまり気負いすぎないで大長編なんて書かないほうがいいぞ。

長編を書くなら書くで、最初にきっちりと構成をまとめよう。話が大きくなればなるほど、ゲームをする側にもそれだけの心構えと根性がいるものなのだ。だから、相手に親切な設定とストーリー展開を考えてやらないと、誰も最後までつき合ってくれなくなるぞ。

さらに、『鬼神戦記』の場合は、中国が舞台なだけに非常に覚えにくい名前がぞろぞろと出てくる。しかも、そんなすさまじい名前が、味方となる仲間だけで(しかも前半部分だけで)、なんと18人もいる。よほどしっかりした個性をもっていないとたいへんだ。このへんは、もうすこし考えたほうがいい。

ドワーフくんの場合、企画書はしっかり書いてあるので、もうすこしわかりやすくかんたんにまとめるといいものになりそうだ。今後に期待しているぞ。

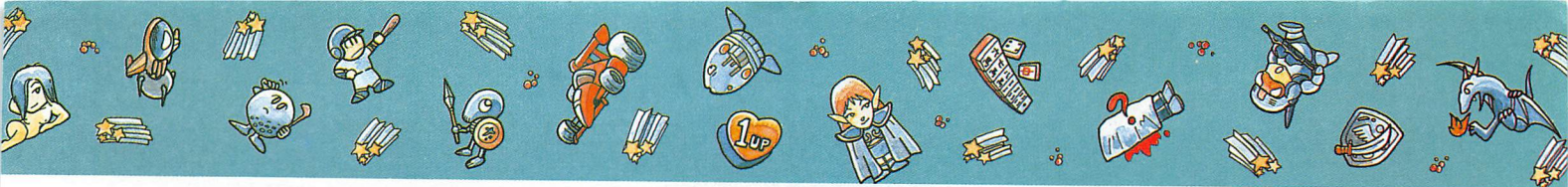
さて、2番目は岡山県の竹元康くん・13歳の作品だ。タイトルは『T.V.Governed by You～キミが芸能界を支配す

★気まぐれコラム　実録！私はこうしてゲーム・デザイナーになった!!

いきなりすごいタイトルを思いついたので、、ミニコーナーをやることにした。タイトルは考えたのだが、中身がまったく思いうかばない。いま現在、プロのゲーム・デザイナーで活躍中の人に、どうして自分はこの道に入ったのかそのきっかけを聞こうと思ったのだが、よく考えるといい人材がいない。いきなり、他社のゲーム・デザイナーをつかまえすてこんなことを聞くと、同業者が何をいってやがんだと思われそうだしなあ。しかたがないので、ライトスタッフの社内でまかなうことにしようっと。というわけで第1回目の記念すべきゲーム・デザイナーは、あの『エメラルド・ドラゴン』でも有名な飯淳だ！

Q▶コンピュータと出会ったきっかけは？
A▶小学生のとき、中学生だった岩崎さん(PCエンジンの『イース』を作った人だよ)と、出会ったことかなあ。
Q▶初めて使ったパソコンは？
A▶パソコンというより、マイコンですね。小学6年生のときに買ってもらったベーシックマスターレベルIIです。えらいなつかしい機械ですよね。
Q▶この業界に入ったきっかけは？
A▶それからずーっとブランクがあいて、大学に入ったときは浦島太郎になってましたからね。ディスクって何？　グラフィックって何？　って感覚ですよ。大学では将棋をやっていて、関東学生チャンピオンにまでなったんですけどね。コンピュータをすっかり理解できなくなっていたんです。でも、その頃コンピュータがまたブームになっていて、88FHを買ったんです。それで、とりあえず知識をつけようと思って、某雑誌(ポプコム)にもぐりこんだんです。えらい、ラッキーでしたよ。
Q▶運がよかったんだね。で、そのままゲーム・デザイナーになったわけだ。
A▶ええ、運のみです。そのあと、『エメラルド・ドラゴン』のシナリオをまかされて、いまは『アルシャーク』というゲームを作っています。
Q▶では、一言未来のゲームデザイナーたちに何かいってよ。
A▶プロでやっていくんだったら、まあ、こだわりが必要ですね。
Q▶どうもありがとうございました。とっとと『アルシャーク』を作ってください。
A▶はい、とっとと作ります。

どうかね。いまもっともノリにのっているゲーム・デザイナー飯淳は、ただ運だけで一流になった男だ(うそだよ、うそだってば！)。でも、やっぱりプロになって、運もあるんだよなあ。ぼくの場合も、ほとんど運だけだったような気がするしなあ。ま、運も実力のうちっていうしね。とりあえず、またおもしろいヤツがいれば、どうしてプロになったのか聞いてみようと思う。では、期待せずに次回を待っていてくれ！

突然ですが、今回から投稿してくれた人のお名前と作品名を掲載することにした。だって全部紹介できないのが残念でしょうがないからね。投稿にはすべて目を通している。ただし、返却はできないので、必要な人は自分でコピーを取ってほしい。〈ゲーム制作投稿者一覧1990/11/26しめぶんから〉●タイトル・ジャンル・住所・氏名・年齢●Brave&Wisdom～失われた秘宝～・フィールド型RPG・京都市北区・伊藤吾郎・13歳●CYBORG BASEBALL～機械を組み入れた人間たち～・野球ゲーム・神奈川県海老名市・稲垣健・17歳●T.V.Governed by You～君が芸能界を支配する～・経営シミュレーション・岡山県津山市・竹元康・13歳●鬼神戦記・アドベンチャー・広島県呉市・池田慎一・?歳●F1～速さへの挑戦～・F1チーム作成からレースまでのシミュレーション・月田桂介・13歳●消えた真実・?・兵庫県神戸市・高井昌己・14歳

る〜』芸能界を舞台に、会社乗っ取りを描いた経営シミュレーションで、なかなかシビアな世界設定になっている。ゲームは、よくある戦術級(『信長の野望』のような内政やかけひきに重点をおいたもの)をあつかったタイプのシミュレーションなのだが、彼の企画書のすごかったところは、自分でこんなゲームは売れないと指摘しているところだ。自分でこんなことを書いている企画書には、初めてお目にかかったぞ。

いちおう企画書を書き終わった時点で、どこがおもしろくないのかを最後にまとめているのだが、この姿勢はとっても大事だ。売れないと思うんだったら企画書なんか書くなといわれそうだが、決してそんなことはない。最初アイデアを思いついた時点では、これはいける！　と思っても、書き終わって読み返してみると、なんだこりゃ？と思うものだってあるのだ。

ぼくもそういうことが、いままでに何度もある。書いたことは書いたのだが、読み返しているうちに、なんてつまらないゲームだろうと思ってどこがつまらないのかをチェックする。チェックすることによって、いままで見えなかった部分が見えきたり、新しい考え方が生まれてくるものだ。竹元くんは立派だぞ。この姿勢を忘れずに、どんどんいいものを書いてくれ！

つぎは、北海道は後藤茂くんの作品。彼は2本送ってきてくれたのだが、このうちの『スペース・フリート』を取り上げてみよう。基本的には戦略級(『大戦略』のようなユニットを配置して闘うタイプ)のSFシミュレーションだが、RPGの要素を取り入れている。ふつう、シミュレーションにRPGの要素を取り入れるというと、レベルや経験値を思い浮かべそうだが、このゲームはちょっと違う。

RPGでいう、段階性のマップを採用するということだ。段階性のマップとは、たとえば、フィールドを冒険中に洞窟を見つけたとする。そのなかに入るとそのマップになり、さらに階段を下りると、洞窟の地下2階……といった具合に、どんどんマップが切り換わっていく方式である。

おもしろいと思ったが、この方式でいくと、ユニットの行動パターンはどうなるのだろう？まえのマップに残っているユニットや、新しいマップに侵入したユニットなどは、そのユニットを動かす順番になると、そのたびにマップを切り換えるのだろうか。そうだとすると、プレイヤーは、全体の状況を把握するのにえらく大変だし、操作性も面倒なんじゃないだろうか。

じつは、この方式はぼくもいま考えている。シミュレーションゲームでマップの段階をもつ方式には以前から目をつけていたのだが、実際に詳しい企画書を書き進めていくと、いろいろな問題が出てくるのだ。後藤くんも、そのへんのところをすこし考えてみるといい。パッと思いついたときにはできそうなシステムでも、いざ動かしてみようと思うと全然うまくいかないなんてことも、けっこうあるからね。

最後に、神奈川県の稲垣健くん・17歳の作品で『CYBORG(サイボーグ) BASEBALL(ベースボール)〜機械を組み入れた人間たち〜』。

これはかなりおもしろい。まじめにゲームしたい。けっこう受けそう。なんてったってほとんど同じパターンばかりの野球ゲーム業界に、新風を巻きこむ要素大である。

ぼくも野球ゲームは作りたいと思っていて、むかし『アストロ球団』という、ムチャクチャなマンガがあり、あんなとんでもない魔球軍団ゲームでも作ろうかなあ、なんて冗談半分で考えていた。

ところが！　稲垣くんの作品は、それ以上にぶっ飛んでいた。まず、ストーリーが常識を越えている。ある日突然宇宙船がやってきて、「野球するから、地球も参加しろ。参加しないと星を爆破する。」といってくる。そこで、地球は新開発されたばかりの10体のサイボーグを送りこんだ……。とんでもない設定だよな。この感性はかなりとんがっているぞ。あまりくだらなすぎるといえばくだらないのだが、その一言ではかたづけられない何かが、稲垣くんにはある!!　これぞ、プロの発想だぞ。

実際にゲームもとんがっている。デッドボールになると、乱闘するかどうかを聞いてきて、乱闘を選ぶと、相手側のピッチャーと闘うアクションゲームになる。また、ピッチャーはピッチャーで、新しい腕を買い替えていく(サイボーグだからね！)ごとに、魔球を投げられるようになる。また、アイテムも充実しており、相手のエラーを誘うバット、ボールを打つ瞬間に伸びるバット、乱闘時にキック力が上がるスパイク、ボールの落下地点を教えてくれるグローブなど、へんなものがたくさんある。

まだまだおもしろいアイデアがあるのだが、もっと手をくわえれば、もっとちっとおもしろくなるはずだ。企画書の第一段階として、読み手に強いインパクトを与え、さらにおもしろくなりそうなアイデアが回りからどんどん出てきて、企画会議が盛り上がるような企画書は、よい企画書。まさに、稲垣くんの企画書はそれである。荒い部分が多いだけに、どんどんゲームをふくらませていけるのだ。この企画は、まじめにゲームになると思うよ。たぶん、もっていき方しだいで、売れ線のゲームになるだろう。なんだかゲームになった姿が見えるようだ。

最近、このコーナーにもたくさんのシナリオが送られてくるようになったし、まじめにゲーム化を考えましょうか？　どうですかね、編集長。

次回のお題

来月こそ、マップの作り方をやろう。アイテムの置き方から、いろいろなワナのしかけまで詳しく紹介しようと思う。で、その詳しく紹介するとなると、はたして1回で終わるのだろうか。今月やろうと思っていたことを、平気で来月に回してしまった自分の性格を考えると、ほんとうに来月のテーマはマップの作り方なんだろうか。う〜ん、くどいようだが、予定は未定なのだ。

シナリオ募集

このコーナーでは、励ましのお便りやゲームの制作に関する質問などを待っている。それに、未発表のシナリオで自信のあるものはどんどん送ってくれ。このコーナーでも紹介していきたいし、優れたものは実際にゲーム化だって考えている。キミもスターを目指せ！あて先は<〒105 東京都港区新橋4−10−7 徳間書店インターメディア「MSX・FAN編集部」ゲーム制作講座係>。

●消えた真実・？・兵庫県神戸市・高井昌己・14歳●消えた真実(以前投稿したもののつづき)・？・兵庫県神戸市・高井昌己・14歳●命をかけて・？・兵庫県神戸市・高井昌己・14歳●？・？・岩手県花巻市・佐藤英孝・14歳●馬道・馬のレースゲーム・熊本県玉名郡・小柳誠実・16歳●レッド・アース〜滅びの美学〜・アドベンチャーシミュレーション？・徳島県海部郡・宍戸保夫・18歳●DAST!!・アクション・大阪府守口市・山口知宏・?歳●願い事・RPG・神奈川県相模原市・星野宏行・?歳●ジャンケン野球・野球シミュレーション・神奈川県相模原市・星野宏行・?歳●プラネット・RPG・北海道空知郡・後藤茂・?歳●スペースフリート・ウォーシミュレーション・北海道空知郡・後藤茂・?歳

第20回 ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ！

記憶のラビリンス

『シムアース』にくびったけ!!

プレイヤーが惑星そのものになるなんて

今月のお題は、『SimEarth』なのである。これって、『シムシティ』を生んだアメリカのマクシス社の最新作なわけで、『シムアース』と読む。要するに『シムシティ』の惑星版である。

『いーしょーくーはーまだかいな!?』の担当者が初めから移植の可能性を否定しているわけではないが、MSXへの移植予定はない。ターボRだったらなんとか技術的には移植できるかもしれないけどね。

だから今月の記事はMSXに関係ないからどうでもいいや、なんて思わずに、ちょっと読んでちょうだいな。コンピュータという点では変わらないわけで、コンピュータってこんなこともできるんだ、とかゲームってこんなにすばらしいんだ、なんてことを考える上でも、こういう知識を身に付けておくのは悪くないと思うのである。

『シムアース』マッキントッシュ日本語版（イマジニア）。アメリカのマクシス社ウィル・ライトという人が作った。いったいどんな頭してるんでしょうかね

『シムアース』には2本の柱がある。1本は惑星をいい環境に保つこと。もう1本は、生物を進化させ、惑星上を繁栄させることである。要するに生物が安心してすめる惑星を作って、それを維持するというもの。別に惑星の上に生物がいなくてもいいんじゃないの？　なんて、ひねくれないでいただきたい。やはり生物がいての地球だと思うわけで、そう思っている人のほうが多い。

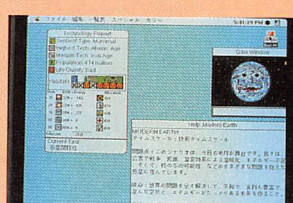
でも、地球みたいにいろんな生物がいて、植物だってたくさんあって、人間みたいに知的な(それほど知的ではないかもしれないけど)生物がわんさといるなんて、これは奇跡がよほどつみかさならないとありえない話なのだ。酸素や水の量が少しでも違っていたら、あるいは太陽からの熱がもうちょっと多かったり少なかったりしたら、とにかく詳しいことはよくわからないが、ほんのちょっとしたことで、地球は人間どころか単純な微生物さえ生まれない不毛の惑星になっていたかもしれない。そういったことを考えていると、これは神様の存在を考えたほうがいいんじゃないか、と思えてくることだってある。

でも、もっと合理的な解釈というか仮説を唱えている人がいる。ジェイムス・ラブロックという人である。この人がたてたのが「ガイアの仮説」というもので、要するに地球という惑星にはなんらかの意志のようなものがあって、自己調整能力や自浄作用があるのではないか、というもの。地球が人格化されているわけである。マニュアルの冒頭にも、このおじさんの文章が載っていて、36億年もの間、太陽からの熱が増えているのに地球が一定の気温を保っているのはすごい、といったようなことが書かれている。

話が長くなったが、この『シムアース』というソフトはこのガイアの仮説を下敷きにしている。それどころか当のジェイムズ・ラブロックがプログラム作りに参加しているのである。えーと、

『シムアース』ってこんなゲーム！

↑水の惑星。水の中でも生物がいっぱいだ。ガイアの顔も元気いっぱいである

↑人類がいっせいに宇宙に飛びついたエクソダス計画。ガイアの顔もけわしそう

↑常にヘルプが参照できるので操作もラク。20世紀の地球をうまく操るシナリオ。

↑ガイアが怒っている。調子悪いぞーっ！って、二日酔いの日みたい

これは例えていうなら日本の防衛庁のお偉いさんが『大戦略』シリーズの制作に協力するようなもんである。あるいは『バランス・オブ・パワー』にブッシュ大統領が参加するようなもんである。しつこいようだが『ウィザードリィ』に本物の魔術師や聖職者が参加するようなもんである。そうだな、『F-1スピリット』に鈴木亜久里が参加するようなもんである、しつこいけど。これは結構華やかなのである。とにかく、そういった本格指向というか、アカデミックな展開だ。

『シムアース』はでも、本当に惑星の活動をすべて再現しているわけではない。そんなの、スーパーコンピュータでも無理だ。いちおう、ゲームとしても楽しめるようになっているわけだから、適度な省略はもちろんあるわけ。それでも、プレイヤーがコントロールする部分は多い。

手を出せるのは、天候に関すること、地殻に関すること、動植物に関すること、文化に関すること。天候は太陽からの熱の量、雨量といったわかりやすいのからアルベドなんていうわからない単語まで出てくる。これは太陽からの入射光に対する反射光のことらしい。あるいはグリーンハウスエフェクトなんていうのも出てくる。頭を働かせると温室効果だとわかったりする。もちろん、水の循環なんかも調節できる。動植物では繁殖率や二酸化炭素の吸収率なんてのまでいじったりする。地殻に関することでは、なんと地軸まで変化させられる。ダイナミックなんだな。あるいは大陸移動の割合なんかも関係してくる。

いちばんむずかしいのが文化で、哲学、科学、農業、医学、アート・メディアという5つの柱があってこのうちどれを優先させるかを決める。哲学とかいっても石器時代に哲学もへったくれもあったもんじゃない、と思うがそうでもない。これを優先させないと石器時代から戦争ばっかりということになる。医学もおろそかにしていると疫病がひろがって種全体が滅びるなんてこともありうる。

面白いのは地球のようにほ乳類に天下をとらせないようにもできること。要するに、恐竜や鳥に文化を持たせることができるのだ。生物は15種類にまとめられていて、それが17の進化パターンを持っている。で、15種のうち、アメーバはさすがに文化的にはなれないのだが、12種ぐらいは道具を持って文化的になれる。

ぱおぱおは恐竜が好きなので、恐竜の世界を作りたがっているんだけどこれがなかなかむずかしい。すぐにずる賢いほ乳類が出てきて天下をとってしまう。ほ乳類が少ないからいいかな、と思っていると思うと今度は蟹が石器時代を築いたりする。

楽しみながら作ってるって感じなんだよね

この『シムアース』、オリジナルはマッキントッシュで動く。1月の終わりにはマッキントッシュ版だけど、マニュアルやメッセージが日本語になったのが出る。実をいうとこのゲームで遊びたいというのが直接の目的でマッキントッシュを買ってしまった。もちろん、前から喉から手が出て足が出るほどほしかったんだけど、なんつってもマッキントッシュって高いかんね。その割に実用的じゃない。いや、もちろんデスクトップパブリッシングやデザイン、それから音楽なんかでは十分実用的で、プロがばんばん使っていてその分野では98なんかめじゃないというくらいの実用性を持ってるんだけど、そのためにはすごーい投資しなくちゃいけない。ぱおぱおみたいにワープロと表計算ぐらいしか使わないというひとには、もったいないなーという感じだったのである。それでもほしいほしいって思ってるところへマックの値段が少し下がった。もう我慢できないってな感じで、とうとう買っちゃったのである。最初に初代マックをさわって「いいなー」って思ってからいったい何年たってるんだろう。6年だ。折りにふれ、季節の変わり目毎にほしくなっていたマックにようやく出会えたという思いである。

ま、個人的な感慨は置いといて、今回どうしてマックのゲームなんか紹介してるんだろう。おもしろいから、というのがあるんだけどゲーム性は『シムシティ』のほうが高いような気がする。ついはまる、という点でね。まだ、それほどプレイしていないのではまりに気づいていないのかもしれないけど。なんかこうゲームっていうよりも教育ソフトみたいな。こうなったらこうなる、あーやったらそうなる、という具合に文字どおりシミュレータなのである。自分なりの目標をたててそれに近づいていくというのはあるんだけど、なんかこう大きすぎてゲーム全体が見えてこないというか。

それでもおもしろいと思うのは、こんなゲームを作ろうと考える、その姿勢である。こんなゲームを考えられる発想の自由さ、それを開発できる自由。そんな雰囲気が伝わってくる。まったく何もないところから、何もまねをするものがないところから、ゼロから新しいものを作り出す自由さ。そんなこんなが伝わってくるのだ。そこにあるのは本当のオリジナリティーを生み出す誇りと喜びである。

それからこの地球に対する思い。いくつかあるシナリオの中には20世紀の地球というのもある。人類が汚れきった地球から脱出するエクソダス計画まで組み込まれている。それでも地球というシナリオは続いていく。奥の深さには脱帽なのである。

FAN-NEWS

銀河英雄伝説II

ボーステック
☎03-3708-4711
発売中

媒体	3.5インチ2DD×4 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

※ターボRの高速モード対応

大人気SF小説「銀河英雄伝説」をもとにした、宇宙艦隊戦シミュレーションの第2弾が登場!! キミは宇宙をその手につかむことができるか!?

3D表示＋方向性＋作戦指定でより戦略的になった!

『銀河英雄伝説II』は、前作『銀河英雄伝説』、『銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集』に続いてのシリーズ第3弾。

マップの広さは4倍。マウスにも対応した新システムにより、さらに戦術、戦略を考えたゲーム展開ができるようになった。

ゲーム内容でもっとも大きな変化は、艦隊に方向性がつけくわえられたことだ。

これは、艦隊の前方は武器の有効射程が長く火力を集中しやすく、艦隊の側面は防御力が低い、というような設定で、これによって敵を効率的に撃破するための、攻撃や離脱のときの戦術にリアルさが増した。

これをひとめでわかるようにしたのが3D表示の戦闘画面だ。

前作では戦闘の結果がただ数字として表示されただけだった。それに比べると、艦隊のフォーメーションと編成数、艦隊の方向が棒グラフ状のブロックと矢じるしで示されたこの画面は、艦隊が攻撃をうけるたびにグラフは低くなっていくという、よりリアルタイムな感覚をあたえてくれる。

またプレイヤーは全体の戦略を考えて、出撃している艦隊の提督に作戦を指定することができる。

敵を警戒する哨戒任務や、宙域確保、惑星の占領などの指令をあたえるだけで、プレイヤーが直接操作しなくても、指令を達成するように、各艦隊が自動的に行動してくれるのだ。

作戦指定

⬆作戦の遂行のための、航路の設定もできる

戦闘シーン

⬅戦闘開始。ヤンの率いる第13艦隊が、敵の艦隊に攻撃を開始する

⬅勝利のコツは敵の部隊を各個撃破すること

⬅ヤンの艦隊砲撃が終了。敵の左翼艦隊はほぼ壊滅

鉄河英雄伝説★ストーリー

西暦2801年、すでに広大な銀河へとふみ出していた人類は、統一行政機関として銀河連邦を成立させ、この年を宇宙暦の紀元の年とした。

当初は開拓精神に富んだ人類の象徴として機能していた銀河連邦であったが、時の流れとともに腐敗していった。

宇宙暦310年、みだれきった連邦の政治は、反旗をひるがえした1人の男によって崩壊した。

連邦の軍人であったルドルフ・フォン・ゴールデンバウムは、連邦の実権をにぎると議会政治を廃止、銀河帝国皇帝ルドルフ1世を名乗り、帝国暦を制定、皇帝が全権を握る専制政治を押し進めた。

帝国暦218年、専制政治に反対し帝国を脱出した共和主義者の一団が、未開発宙域への半世紀にわたる旅のすえに居住可能な惑星を発見した。

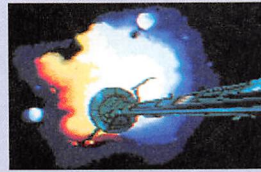
彼らは自由惑星同盟の建国を宣言し、宇宙暦を復活させた。そしてその勢力を広げ、やがて銀河帝国に対抗しうる国力をつけ、ついに両陣営は戦争状態に突入した。

戦争は長く、長く続き、帝国では特権にあぐらをかく門閥貴族たち、同盟は保身をはかろうとする議員たちが、国のおとろえに力を貸した。

そして帝国暦5世紀末、宇宙暦8世紀末、2人の英雄があらわれた。1人は美しい金髪とそれ以上の美貌を持ち、腐りきったゴールデンバウム王朝をたおし、宇宙をその手ににぎる野望を持つ、「常勝の天才」帝国軍元帥ラインハルト・フォン・ローエングラム。

もう1人は、歴史家の道をめざしていたが、その天才的指揮能力でいつのまにか同盟軍の大将となってしまった、「不敗の魔術師」「奇跡のヤン」ことヤン・ウェンリー。

このまったく対照的な2人をめぐって、銀河を2分する闘争はあらたな局面をむかえるのだった。

⬅皇帝ルドルフの圧政は、人々の恐怖をあおった

⬅共和主義者たちは宇宙へ脱出、新天地をめざす

[自由惑星同盟]

ヤン・ウェンリー

⬆ふだんはブランデー入りの紅茶と仲間たちとを愛する、学者肌の温和な人物である

[銀河帝国]

ラインハルト・フォン・ローエングラム

⬆親友、ジークフリード・キルヒアイスと姉以外には決して心を開かない、冷徹な美青年

宇宙をこの手につかむために戦うのだ!!

プレイヤーは5本のシナリオから好きなものか、5本を連続して解くキャンペーンモードを選ぶ。そして帝国軍、同盟軍のいずれかか、2人で戦う対戦モードを選択し、ゲームをスタートする。

各シナリオの勝利条件は惑星の占領、敵艦隊を一定の条件で撃滅させるなどがあり、それを達成するために艦隊を操作する。

艦隊は、戦艦、戦闘空母、駆逐艦、揚陸艦，補給艦など、能力のちがう部隊で編成され、それぞれ惑星、要塞に配備されていて、そこから出撃する。

1艦隊は最大6部隊、4艦隊を同時に出撃させられるが、部隊数は24に限定されているので、艦隊の選択はとても重要だ。

通常画面

←右上は全体マップ。右下には情報などが表示される。艦隊の周囲の線は各種武器の射程を示している。

●艦隊戦に勝利するために●

方向

↑艦隊の方向は攻守両面の効果に影響する

編隊

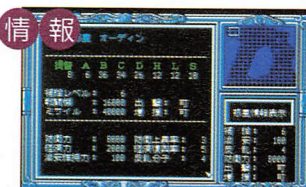
↑部隊の射程や防御力を考えて編隊を組む

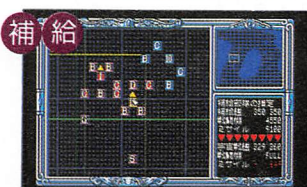
提督

↑提督の能力は艦隊の能力を左右する

部隊

↑さまざまな艦の特徴を生かして使おう

情報

↑提督、艦隊、惑星などの情報が得られる

補給

↑弾が切れれば艦隊は無力。補給は大切だ

ゲームをいろどる多彩なキャラクタたち

艦隊を率いる提督の能力は、戦闘の勝敗を大きく左右する。たとえば、ビームやミサイルの命中率も、提督の持つ能力の1つで、大火力の戦艦をいくら集めようとミサイルの命中率が低ければ、期待したような打撃を敵にあたえられない。

提督の各データを総合したものが提督レベルになる。

この提督をはじめとして、ゲームのキャラクタたちは、原作『銀河英雄伝説』での個性が強く反映されている。

たとえば帝国軍の上級大将ウォルフガング・ミッターマイヤーは、用兵のスピードで帝国軍ナンバー1の名将として知られ、「疾風ウォルフ」の異名を持っている。

これを反映して、ゲームにおけるミッターマイヤーは、高速戦艦と駆逐艦で編成された、スピードに重点をおく艦隊の提督として登場する。

提督の能力は、帝国元帥で「常勝の天才」と呼ばれるラインハルトや、同盟軍大将「不敗の魔術師」ヤンが最高。

また軍の状態を知るための「報告」のコマンドでは、画面にヤンの副官のフレデリカや、ラインハルトの副官オーベルシュタインの顔が表示されたりするのも、原作とゲームの両方のファンには楽しいところだ。

ヤンの仲間たち

フレデリカ
ヤンの副官。才色兼備の女性大尉。ゲームでは報告画面に登場する。

キャゼルヌ
ヤンの士官学校の先輩。毒舌家でデスクワークの達人。第12艦隊を率いる。

ビュコック
第5艦隊の提督。たたき上げの軍人である。提督レベルはヤンと同じ8。

アッテンボロー
ヤンを「センパイ」と呼ぶ、気のいい男。第1艦隊提督。レベルは5。

シェーンコップ
攻撃空母を含む、第6艦隊の提督。ヤンの理解者の一人である。

メルカッツ
帝国からヤンの人徳だけをたよりに亡命してきた客員提督。レベルは7。

※提督キャラは、このほかに各8キャラずつあります。

ラインハルトの勇将たち

キルヒアイス
ラインハルトの親友。赤毛で長身の美男子。第2艦隊の指揮をとる。

オーベルシュタイン
ラインハルトの副官で、非情な策略家。報告画面に登場する。

ミッターマイヤー
用兵のすばやさから「疾風ウォルフ」の異名をとる。第3艦隊を率いる。

ロイエンタール
ミッターマイヤーと双璧をなす、金銀妖瞳の美男子。第4艦隊提督。

ビッテンフェルト
漆黒にぬられた艦隊、黒色槍騎兵団こと第5艦隊の提督。攻撃が専門。

ケンプ
艦載機乗りから提督になった元撃墜王の提督。空戦指揮が得意。

FAN-NEWS

聖戦士ダンバイン

ファミリーソフト
☎03-3924-5435
1月12日発売予定

媒体	2DD×5 ♪
対応機種	MSX 2/2+ ※要漢字ROM
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

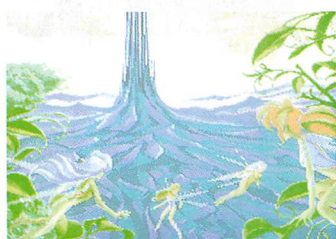
※ターボRの高速モード対応

バイストンウェルと呼ばれる異世界を舞台にくりひろげられる、ビジュアルシーンが盛りだくさんのファンタジーシミュレーションゲーム。

異世界バイストンウェルに危機がせまる

異世界バイストンウェルには、この世界の危機に聖戦士が現れるという伝説があり、その聖戦士は地上人（ちじょうびと）と呼ばれていた。

ところが、敵対する権力者は、不用意にも地上人の力を利用しようと彼らをこの世界に引きこみ、オーラマシンと呼ばれるロボット兵器を作らせた。その兵器を使って戦闘はさらに激しくなっていき、この世界に引きこまれた地上人ショウ・ザマは、否応なしに戦闘に巻きこまれていってしまった。のちに聖戦士と呼ばれる男である。

TVアニメで人気だったこの物語は、戦略シミュレーションと、美しい豊富なビジュアルで原作にそってゲーム化されている。

⬆地上人で、名はショウ・ザマ。聖戦士と呼ばれる。後ろは、愛機のダンバイン

⬅これがバイストンウェルの世界。妖精が舞う、とても美しく幻想的な風景

戦闘はシナリオ重視のシミュレーション

ゲームは、シミュレーション部分とビジュアルシーンの2つで構成され、交互に配置されている。そのなかで1本の連続したストーリーが語られているのだ。ただし、シミュレーションでの戦闘はビジュアルシーンで展開されるストーリーによって、逃げまわったり、特定の人を守り抜くといったような変わった勝利条件も要求される。ふつうの敵地を占領するだけのシミュレーションとはひとあじ違ったゲームが楽しめるわけだ。

⬆移動画面は真横から見た画面構成になっている。背景は戦闘によって変わるぞ

⬆オーラマシンの闘い。マシンには、多くの種類がある。それぞれの特徴をつかめ

⬅戦闘画面は、まるでRPGのようなのだ

キレイなビジュアルシーンが盛りだくさん

TVアニメのストーリーを、再現するために使われたグラフィックは70枚以上。MSX2+以上の機種を持っていれば、自然画も楽しめる。アニメーション処理も使われ、TVアニメのイメージを大切にしている。このビジュアルシーンでは、ストーリーの上で重要な出会いや戦闘を、美しいグラフィックで魅せてくれる。

⬆コイツはいったい何者なんだろうか。顔を見た限りでは、悪者っぽいけど

⬅敵は白旗を挙げて退散だ。圧倒的な強さなのだ

⬅雷鳴が轟く。この世界になにが起こるのだろうか

⬆神秘的な空間にただよう人々。ここがどこなのかは、わからない。物語が進むにつれ、明らかになるだろう

●未知の戦闘兵器 オーラマシン

オーラマシンとは、バイストンウェルに引きこまれた地上人により作られたロボット兵器のことをいう。オーラとは生体エネルギーのことを指し、この力を利用して動かす兵器なのだ。オーラの力は、バイストンウェルの人々よりも地上人のほうが強くパイロットには地上人のほうが適していた。そのために多くの地上人がこの世界に引きこまれた。

ドラムロ

装甲が厚く丈夫なマシン。最後まで、主力となり活躍する

バストール

装備が軽く、素速い動きができるオーラマシン

ズワース

他のマシンの長所を取り入れて開発されたマシン

ビアレス

最高の技術で作られた。攻撃、防御のバランスは最高だ

レプラカーン

パワーは低いが、武装の強化で攻撃力はとても高いのだ

ビランビー

パワーに優れ、腕の良いパイロットが中心に乗るマシン

FAN-NEWS

エクスタリアン

ディー・オー
☎0466-28-7477
発売中

媒体	2DD×4 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

小さな町で若い女性が蒸発していく。何者かが古い遊園地に監禁しているらしい。彼女たちを救え！　ちょっと他では味わえない遊園地RPGなのだ。

モンスターの巣と化した遊園地に突入しろ

ある小さな町で事件が起きた。若い女の子ばかりが次々に蒸発していったのだ。マスコミで盛んに取り上げられる頃には、女の子たちは町の古びた遊園地に監禁されているのではないのか？　という噂が町中に広まっていた。そこに1人の男が週刊誌の取材のために、単身遊園地に乗りこむことになった。

舞台が遊園地というコマンド戦闘タイプの美少女RPG。遊園地の中だけあって、ジェットコースターがあったり、お化け屋敷があったりと、にぎやかだ。でも、のんびりしてはいられない。モンスターはウジャウジャいるし、女の子が助けを待っているのだ。みんなかわいい子ばかり。はやく見つけなければならない。謎に難解なものはなく、スピーディーに展開する。モンスターに捕らえられている女の子を助けると、きれいなグラフィックを見られる。

彼女たちを無事に助けだし、町に平和を取り戻そう。

↻TVレポーター。主人公の彼女で、今回の事件を最初に伝えた

↻移動画面。必要な情報がシンプルでわかりやすい。右側はただのかざりだ

↻謎の蒸発をしてしまった女の子たち。原因はわからないが、連れさられたようだ。上の3枚は蒸発前の女の子たち。助け出されるときは下のようになぜか服を着ていないのだ

せっせと戦って、どんどんお金を稼ぐのだ!!

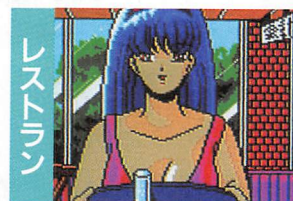
最初の装備はかなり頼りなく、ちょっと遠出をしようものならあっというまにモンスターのえじきだ。まず道具屋のそばで闘い、レベルアップをめざせ。この時点ではまだ体力回復のできる場所がなく、食料で回復するしかないのだ。

武器、防具は、それぞれ4種類ずつ。シンプルだが必要十分。この町は物価が高く、何を買うにも苦労をさせられる。始めにお金を貯めると、あとの展開がとてもらくになるぞ。

モンスターや戦闘シーンも見ものだぞ！

登場するモンスターが、ちょっと変わっている。抽象画から飛び出したようなシュールなのもいれば、中国風の赤や緑の原色の多い色使いだったりで、ハッとさせられる。モンスターを倒したときの画面処理もモンスターのクシャッとつぶれる感じがおもしろいのだ。

武器屋

↻小型のナイフなど4種の品をあつかっている。どう見ても人間ではない

レストラン

↻ここで働く女の子を助け出すと、利用できるようになる、体力回復の場所だ

防具屋

↻くさりの鎧の他4種の品をあつかっている。値段が高いほど防御力があるのだ

道具屋

↻体力回復のための食料として、イカやきなどを売っている。食料以外は置いてない

DMfan

ディスクマガジン・ファン

（ついにバレンタインの季節が来た。今年もチョコレートごときにうなされるのか。こういう人をテストするようなイベントは、受験だけでたくさんだ。といいつつも、期待は忘れない私だが。）

2DD DS#21 ディスクステーション21号

●2DD×2 ♪ MSX2/2+ 1,940円・1月11日発売予定（毎月8日発売）
●コンパイル

MSXで発売されているソフトのかなり多くのタイトルを、じつはコンパイルが作っているということが、最近話題になっている。ある人は知っていると思うが、コンパイルというソフトハウスはオリジナルのソフト以外にいろんなソフトの制作を代わりに行っている。細かい事情は企業秘密だからいえないそうなのだが、発売になっているゲームのじつは半分以上はコンパイルの人が作ったものなのである。これはじつにすごいことだ。コンパイルがなかったら、いまごろ我々は、ものすごく寂しい思いをしていたに違いないのだ。MSX界にとって、コンパイルは恵みの神といっても過言ではないだろう。そういう気持ちをふまえて、今月もDSを買って楽しんでほしい。

そこで今月の内容だが、いつものように下に紹介しているとおりだが、これ以外にもものきはうすの『ピーチアップ8』のデモとお知らせが入る。それに、話題のハミングバードソフトの河内さんのコーナーとオンライン小説のスペシャル版『SF短編小説集』が入る。これには20本も収録されている。もちろんさし絵もついて、かなりの力作ぞろいだ。絵も何人ものグラフィック担当者が描いて、ある意味で競作ともなっている。こういうところにコンパイルの底力を感じてしまう。まだまだコンパイルの天下はつづきそうだ。

↑またクリスマスの絵か、と思ったら大間違い。バレンタインなのだ。時のたつのが早いなあ

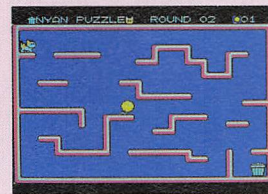
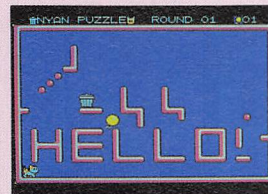
ナムコ　F1道中記Ⓟ

ナムコの『F1道中記』のなかから、沖縄から鹿児島のでのコースが体験できるようになっている。1月号で紹介したので、知っている人も多いと思うけど、上から見た2人プレイのドライブゲームだ。ニトロとかのターボ機能があったり、となりのようすをうかがいながらプレイするのはけっこう楽しい。そうそう賭けなんかしてはいけないぞ。

㈱日本テレネット　コラムスⓅ

キラキラと光る宝石を並べてたてよこななめとも3つそろえる、というゲーム。そろえたらその3つが消えてしまうのでまた新たに3つ並んだりする。それをくりかえしていく。製品版の1面だけ遊べてレベルアップなしが楽しめる。きれいなドロップのような宝石に見とれているとすぐにギブアップになる。目をこらして、臨機応変なのがコツ。

コンパイル　にゃんぴⓅ（新面データ）

1月号で紹介した『にゃんぴ』のエディット面がこれ。ユーザーから募集したエディット面の優秀なものが何面か入っている。ただし、これはデータのみで単独では遊べない。『にゃんぴ』のソフトそのものがないとダメ。めんどうなようだけど、こういうデータ集のネタは、もっとやってもいいと思う。

MSX・FAN　MARS ⅡⓅ

おなじみファンダムのゲーム。オーソドックスな横スクロールシューティングゲームだ。ただし、ゴールに行くには制限時間があって、全部の敵をていねいに倒していくのでは間にあわない。人ゴミをかきわけるようにしてつき進まないとならないのだ。その急ぐときのスピード感がほかにないおもしろさだ。これがファンダムの魅力。

2DD ピーチアップ8

●2DD×2 ♪ MSX2/2+ 3,800円・1月25日発売予定(奇数月発売)
●もものきはうす

前号の『ピーチアップ』あたりから、エッチの度合いが上がって、かなり激しくなっているようである。こう、なんというかおとなしくなくなっているのである。今回も2本のオリジナル作品が、たっぷりその気にさせてくれることだろう。

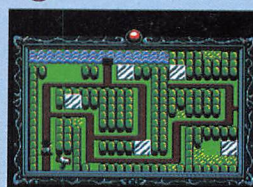
そろそろ春なんですね

現在のところは、まだ開発中のものしか見ていないので、女の子の脱いでいくその過程はよくわからないのだが、グラフィックはなかなかである。くわしいゲームの説明は下に書いておくが、この奥歯にものがはさまったようないい方をしているのには、わけがある。というのは、謎解きが目的のゲームの最後のどんでん返しをしゃべってしまうとつまらないのと同じように、エッチものの女の子の姿を見せてしまうと全然おもしろくなくなってしまう。だから、今回はとくに発売まえだから、グッとがまんしてあえて女の子のグラフィックはふせておく。だってだいぶエッチだからね。発売になったら、また十字軍の桃色図鑑にまかせようと思う。というわけで、またね！

アウターリミッツ番外編II ～ライアットポリス採用試験～Ⓟ

ライアットポリスという警察機関にあこがれる女の子が採用試験を受けるという設定。1～5のレベルのあるパンチ、頭つき、キックのカードを出して強さを競うゲーム。勝つとハンドカーソルでいたずらできるようになる。エッチだ。

プチ・ゲームMIRROR MAZE ～鏡の中の天使たち～Ⓟ

突然消えてしまった10人の女の子を魔女の手から取りもどすファンタジーパズル。サマンサの森の大きな鏡のなかに彼女たちは監禁されているという。アニメーション処理をふんだんに使った、ユーザーサービスが自慢のゲーム。

2DD ピンクソックス4

●2DD×1 ♪ MSX2/2+ 3,600円・1月12日発売予定
●ウェンディマガジン

瞳がしっとりうるんだ女の子が、意外にだいたんだったりする、というのが全体のコンセプトだったりするのが『ピンクソックス』。その女の子の魅力で、かなり人気が高いわけだが、なかなかつぎの号が出なかった。だが、ついに第4弾が発売の運びとなった。

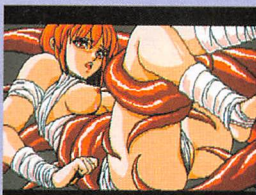
今回の第4弾は、やはり劣らずのグラフィックのよさで、グッとくるものがある。ここでも上の『ピーチアップ』と同じように見せどころのグラフィックはあえて掲載していない。ウェンディマガジン独特の、力のこもった画面構成は、あいかわらず元気である。心配することなかれ。

で、じつは下に紹介している企画もたいへんおすすめであるのだが、ここに掲載していないもので「とうちゃんと勝負！」というゲームがある。内容はトランプのポーカー。実際の仕組みはおとうちゃんと勝負して、勝てばおとうちゃんの娘が脱いでいくというもの。なんか、グラッとくるなあ。それと、「生活指導室へ来なさい！」というゲーム。これはキミがギャルズ学園の先生となって無謀な校則で、生徒を生活指導室に呼んで何やらしようというもの。エッチなふんいきがただよってくるところがすごい。

ホントは12月発売予定だったの！

一発くんⓅ

なんといおうか、写真を掲載するとき悩んだのだが、このように女の子をいじめているシーンがクリアしたあとに見られる画面。そのまえにアクションパズルで腕と頭をきたえておくことが要求される。

誰か……Ⓟ

コールドスリープから目覚めたときに女の子の体になっていた主人公。不穏な空気のなかで、謎の究明をこころみるAVG。いったい何がどうしてなぜ……？　主人公に魔の手がのびる。♡♡♡！

ピコピコⓅ

日頃のストレス解消に役だつもぐらたたきがこのゲームだ。ぴこぴこ頭をなぐって気持ちよくなっていくと、ごほうびにステキなグラフィックが見られる。やっぱり、これしかないな！

どしどしふんどしⓅ

すごくおもしろい、という人とまるでダメという人と極端に評価のわかれるどしどしふんどし。今回もパワー全開で、笑わせてくれる。ナンセンスで、奇妙な快感におとしいれられる不思議な魅力がある。

いーしょくーはまだかいな!?

人気ゲームの移植の事情を紹介！

今月のお題

『ソーサリアン』移植計画 その4

移植希望ゲーム20 BEST

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	ソーサリアン	日本ファルコム	P	135
2	3	サイレントメビウス	ガイナックス	P	80
3	2	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	F	60
4	5	ポピュラス	イマジニア	P	53
5	4	シムシティ	イマジニア	P	47
6	6	大戦略Ⅲ	システムソフト	P	42
7	11	信長の野望・武将風雲録	光栄	P	33
8	13	パロディウスだ！	コナミ	A	29
9	―	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	F	27
9	9	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア	F	27
9	7	天地を喰らう	カプコン	A	27
12	10	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	F	23
13	13	グラディウスⅢ	コナミ	A	21
14	8	提督の決断	光栄	P	20
15	13	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	P	17
16	17	天下統一	システムソフト	P	16
17	11	天と地と	コナミ	P	15
18	17	ファイナルファイト	カプコン	A	13
19	―	ダイナソア	日本ファルコム	P	12
19	―	アルシャーク	ライトスタッフ	P	12

■12月号アンケートハガキ1000通より
※Pは他機種のパソコン、Fはファミコン、Aはアーケードです。

おおっと『サイレントメビウス』が急激に『ソーサリアン』を追撃しているぞ！ 『ソーサリアン』の票数はこれまでとあまりかわらない。2位はいつも50票前後だったんだ。それが躍進80票。これも移植計画を始めろ、ということなんだろうか。『シムシティ』と『ポピュラス』の順位が微妙に変化しているのもおもしろいが、今月のチャートでなんといっても目玉になっているのは最下位に並んで仲よく登場した日本ファルコムの『ダイナソア』とライトスタッフの『アルシャーク』だ。両方ともまだ出ていないのにすっごい人気だね。この2つのゲームに関してはあとでゆっくり書くことにしよう。

というわけで、いきなりディスクジョッキー風に切り出した今月の『いーしょくーはまだかいな!?』である。今月も『ソーサリアン』移植計画、新作ゲームの話題、読者のお便りという豪華絢爛3本立て全席指定オールナイト(読めば一瞬だが、書くほうは徹夜なのだ！ 困ったもんである)でお届けしたい。何が出てくるかお楽しみ！
行くぞーっ。シュッ!!

あけましておめでとうございます

ランキングを見ていたら『提督の決断』と『信長の野望・武将風雲録』が出ている。これは移植されるのが決定的だって、先月号にも書いた。それを待つことにして、ここにはなにか違うソフトを書いてほしいな。そのほうがおもしろいじゃん。でも、光栄って偉いよね。ほとんどMSXに対応してるんだもん。あのね、この際だからいっちゃうけどMSXへの移植をしなくなったソフトハウスの人がなんていってるか知ってる？ 「MSXは売れないから」というのだ。どう思います。ちょっと頭のいい人だったらすぐにわかると思うけど、MSX版が売れないのではなくそこの製品が売れないだけなのだ。要するに他機種版でも売れないわけ。それでもその機種がうーんと出回っていると、最低ラインっていうのは確保されているわけ。だから、他機種は出すけど、MSX版は出さないっていうソフトハウスは疑ってかかっていい。おもしろくないソフトしか作れないんだと。もちろん、イマジニアみたいに規模の大きいソフトばっかり出しているところは事情がちがうと思うけど。

あと、偉いのはやっぱりファルコムかな。『ソーサリアン』以外はだいたいMSXに対応しているし、『ソーサリアン』移植計画にだって好意的。みんなで応援したいよね、こういうソフトハウスは。それからマイクロキャビンなんかも親MSX派だね。「親」というのは「おや」とは読まずに「しん」と読んで「〜に好意的である」というような使い方をする。「反」の反対ね。最近なんて光栄とマイクロキャビンのソフトしか担当してないような気がする。あ、『エメラルド・ドラゴン』があったな。この本が出る頃には遊んでいる人もいると思うけどあれのタイトルと基本コンセプト考えたの私なんですよ。自慢するわけじゃないけど。まあ、いいか。話は元に戻るけど、MSXをあきらめちゃうソフトハウスが多すぎるってこと。いや、それればかりか、88だってもうおしまいだなんてうそぶいている業界人がいる。こういう人は許せない。ハードのひとつひとつは電気製品だけど、コン

ピュータっていうのは多分にソフト的な部分をもったいわば文化的な存在のはず。ね、市場にいっぱい出回っていればいるほどその意味合いは大きくなる。それなのにちょっと売上が落ちただけで、もう終わりだなんていうのはコンピュータを冷蔵庫や掃除機と同じにしか扱っていない証拠なのだ。要するに自分が愚か者であることを暴露しているわけである。

うーん、なんだかぼやき漫談のようになってしまった。いよいよ『ソーサリアン』移植計画も第4回と佳境に入ってきた。プロジェクトの進み具合はどうか？　みんなの関心はそこにしかないのではないかと思う。へへへ、聞いて驚くなおー‼　やったぜい。移植プロジェクトにいよいよゴーが出たのである。移植のために尽力してくれるのは、あのタケルをやっている、ブラザー工業だ。発売時期は来年の夏。ちょっと先になるけどMファン誌上では先行情報を公開しながら発売日まであきないようにしていくつもりである。これでよっぽどのことがない限り、MSX版の『ソーサリアン』が世の中に出ることになるわけである。『ソーサリアン』をプレイしたくてうずうずしていた人がこれでこころおきなくプレイできるようになるのはもちろんだが、それ以外の人にもやろうと思えば、そうして本当に実現させるために動けばたいていのことはやれる、というメッセージを受け取ってもらいたいと思うのである。ま、とにかく出たらみんな買ってよね。きっとクオリティーも最高のものにすっからさ。よろしく！

さて、『アルシャーク』はライトスタッフという新しい会社の作品だ。新しい、といっても中にいるのは結構な人たちで、『ブライ』でおなじみの飯島健男が社長。『アルシャーク』のシナリオは『エメラルド・ドラゴン』の飯淳が担当。同じくビジュアルのほうも『エメドラ』の木村明広が描いている。主人公のシオンとショーコってなんだかアトルシャンとタムリンみたいだな、って思うのは私だけではないかもしれない。

最近の移植希望はこんなふうになっているの

『サイレントメビウス』は予定なし

ファルコムの『ダイナソア』が早くも登場

光栄の『信長の野望・武将風雲録』

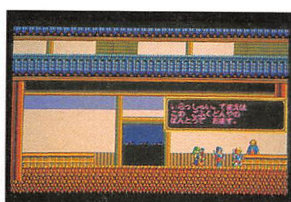
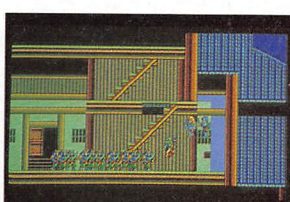
フィールド型RPG『アルシャーク』

これはSFのRPGでこれまでSFものはあまり売れたことなかったんだけど、これはそんなジンクスを打ち破りそうな気配ではある。

もうひとつは、日本ファルコムの年末大作『ダイナソア』。なんだか、暗いとか重いとかいうのがキーワードのようである。あっかるいゲームが多い中珍しいかもしれない。

今年もよろしくお願いいたしますなのだ

さて、お便り紹介のコーナーだよん。だよん、なんてちがう雑誌みたい。ま、いいか。一発目は「こんにちは、ぼくはこの前、どうして『パロディウスだ！』が移植されないのかと思い、コナミに電話をしました。答えは『MSX2、MSX2+でやろうとするとパロディウスと、あまり変わらなくなってしまう』といわれました。ターボRではどうか？　と聞いたら『やろうと思えばやれるが予定はない』といわれました。やれるならターボRでもいいから移植してほしいと思います」というもの。なんだか、最近直接直談判(じかだんぱん)というのが増えているな。先月もMSXの規格のことで、アスキーに電話しちゃった人もいたし。みんなすごいね。

「みんなあっ！　くやしくないかっ」というのもあった。イラスト入りでね。うーん、くやしいかもしれない。

「『いーしょくーはまだかいな⁉』はおもしろく読んでいる。『ソーサリアン』はやったことがあるがおもしろいぞ。でもやはり今の時代は『サイレントメビウス』だ。『提督の決断』は移植されるようになったし、『ドラクエⅢ』なんて下がって当然。絶対『サイレントメビウス』を緊急に移植すべきだ。その前に『いーしょくーはまだかいな⁉』が終わったら会社に火をつけてやる」という過激なのがあった。冗談でも「火をつける」なんて表現はやめたほうがいいね。こういうのは話し言葉なら問題ないと思うけど、書いてしまうには過激すぎるよな。

「『ソーサリアン』移植計画について。ターボR対応でもいいですからMSX2を基本に移植してください。それと移植するときにはPC-88シリーズの欠点も直してくださいね。気長に待ちますので途中で『この話はなかったことに……』というようにはならないでください。いま、まじめにBASICを勉強しています。いつかかならずゲーム作ってみせます。それまでMファン廃刊にしないでね」

おいおい、Mファン廃刊にすんなよな。MSXにはMSXの独自の文化というのがある。そういう意味では他のパソコンなんかよりも個性はあるんじゃないだろうか。その火を絶やさないように、持続させていくのがこの雑誌の使命なのだ。

『戦国ソーサリアン』なのだ

やっほー、早く早く‼

ちょんまげだ

ぎょぎょーん‼

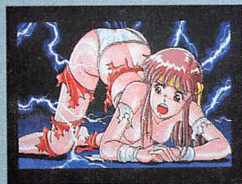
発売中のNewソフトを再チェック

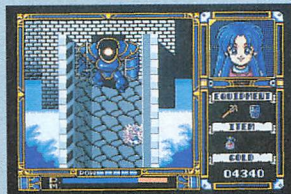
今月は年末進行のため、12月8日までの集計。期間こそ短かったけど10本のソフトが発売になった。そして、ターボR専用ソフト第1号『FRAY(フレイ)』も登場だ!!

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX 2/2+。●はMSX、MSX 2/2+。★はMSXターボR専用。♪はMSX-MUSICに対応したソフト。

11月15日から12月8日までに発売されたソフト

11月16日 プロの碁PART3(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
20日 電脳学園Ⅲ・トップねらえ!(D)/ガイナックス/8,800円
20日 ピーチアップ7(D)/もものきはうす/3,800円♪
22日 ミスティVol.6(D)/データウエスト/5,000円
27日 F1道中記(D)/ナムコ/6,800円♪
30日 エクスタリアン(D)/ディー・オー/6,800円♪
12月6日★FRAY(D)/マイクロキャビン/7,800円
6日 FRAY(D)/マイクロキャビン/7,800円♪
7日 ディスクステーション#20(D)/コンパイル/2,980円♪
8日 パラメデス(D:タケルでのみ販売)/ホット・ビィ/4,900円♪

←ガイナックス『電脳学園Ⅲ』だよん

←『ピーチアップ7』の目玉は「チンと手と」だ

↑ターボR専用版『FRAY』はしゃべるしゃべる。う〜ん、かわいいなあ

↑きれいなグラフィックがウリの『エクスタリアン』はフィールド型美少女RPG♡

ユーザーの主張

今月のテーマ『最近の**美少女ソフト**について』

111ページの新作発売予定表を見てもわかるように、最近美少女ソフトの数が増えている。もともとこれらは、アダルトソフトとかエッチソフトなんて呼ばれていたもの。けど、ここのところグラフィックの質がグ〜ンとアップし、かわいい女の子がズコズコ登場するようになったので「美少女ソフト」と呼ぶケースが多くなってきた。『ドラゴン・ナイト』や『ピンクソックス』なんかは、その代表的なソフトである。次々に発売される美少女ソフトに対し、ユーザー(読者)の意見はこうだ。

「美少女ソフト大好きです。とくにエルフのなんて最高。かわいい女の子がジャンジャン出るんだからこたえられない」とか「『ピーチアップ』や『ピンクソックス』など安くてエッチなのをこれからも期待する」が美少女ソフト賛成派。逆に否定的な意見として「美少女もけっこうだが、その技術を普通のゲームに注ぐべきだ」「邪道だ!」という手厳しいのや「エッチな絵を見たいならエロ本を買え!」というごもっともな意見までさまざま。スペースの都合でこれ以上書けないのが残念だが、みんなのハガキを読むかぎりでは賛成派と反対派は五分五分だ。ではソフトハウス側の意見はどうか? このことをエルフに聞いてみたので読んでほしい。

さて、4月号のテーマは「シミュレーションゲームについて」。あのゲームはおもしろかったとか、こんなゲームを出してほしいとかシミュレーションゲームに関するいろんな意見を聞きたい。締め切りは1月末日(必着)。

ユーザーの主張のあて先⇒〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部「2月号ユーザーの主張」係

メーカーの主張

●エルフは……

人それぞれ趣味や趣向が違うんだから、美少女ソフトも好き嫌いがあって当然。ただ、一方的に美少女ソフトは悪い物と決めつけるのはおかしいですね。ゲームは基本的に楽しめればいいもの。美少女ソフトだって立派なゲームです。

J&P渋谷店 売り上げベスト10

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
⇧	1	—	サークⅡ	マイクロキャビン
⇧	2	—	FRAY(フレイ)	マイクロキャビン
⇧	3	—	ディスクステーション#20	コンパイル
⇧	4	—	フリートコマンダーⅡ	アスキー
⇧	5	—	ランペルール	光栄
⇩	6	3	野球道Ⅱ	日本クリエイト(タケル)
⇧	7	—	DPS SG	アリスソフト
⇩	8	4	大航海時代	光栄
⇨	9	9	アレスタ2	コンパイル
⇧	10	—	F1道中記	ナムコ

※矢印は、前回からのアップ・ダウンをあらわします。(12月15日調べ)

←『サークⅡ』『FRAY』『ランペルール』など、発売まもないソフトがドドッとランクインしてきた。みんな待ちこがれてたんだねぇ、ホントに……。

年賀状特集

特別企画!! MESSAGE

メーカー各社からのメッセージ

ほんとうだったら新作ソフトの先取りをしなきゃいけないんだけど、ソフトの発売が年末に集中してたりとか、雑誌の進行がはやかったりで今月は紹介できるものがない。そこで今月は、各メーカーから読者へ年賀状でごあいさつ。かわいいイラストあり、メッセージありの特別企画なのだ。

MSX・FAN編集部

十字軍でおなじみのNUKEKOとANAKOでキメッ!!

松下電器産業

Panasonic

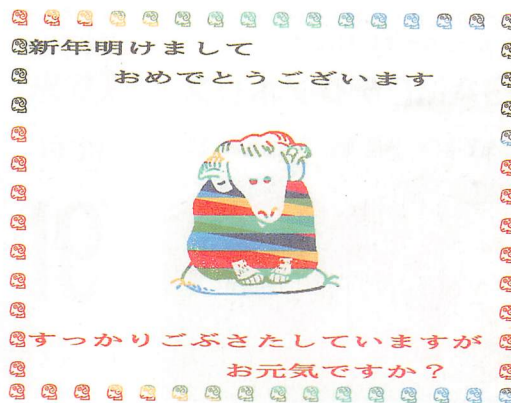
MSXが16ビットになって、初めてのお正月を迎えましたが元気にA1STで遊んでますか?
今年もハードメーカーとして松下は頑張りますから、みんなも一緒にMSXを盛り上げようね。 1991年 元旦

ターボRの松下電器。イベントも大盛況だったのだ。

ソニー

はたしてソニーからターボRは発売されるか？

お話だけでもいいですか？

〈ソーサリアンがついに……!〉今月の「いーしょーくーはまだかいな!?」を読んだ人ならもうわかってると思うけど、ついにあの『ソーサリアン』の移植にゴーサインが出た。やったね!って感じだよね。発売は夏ごろとか。くわしいことは104ページからの記事を見てね。

まだまだつづくメッセージ集！

エニックス

謹賀新年

旧年中は格別のご愛顧を賜り、厚く御礼申し上げます。
本年も更によい商品の開発を目指し、より一層飛躍して参りたいと思います。
ご指導、ご鞭撻のほどお願い申し上げます。

株式会社 エニックス 代表取締役社長 福嶋康博

本　社 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル5F TEL 03(3367)1911代

『ジーザス２』や『ワールドゴルフIII』など、移植されるといいなあ……。

日本ファルコム

Falcom

KRELIA/Rie Sugimoto
ファルコムレーベルよりデビューした杉本理恵ちゃん

あけましておめでとう

日本ファルコム株式会社
〒190 立川市柴崎町2-1-4 TEL.0425(27)0555
代表取締役
加藤正幸

『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』のつぎは、やっぱ、アレですかねぇ!?

アリスソフト

『ランス』のヒロインのシィルがごあいさつ。ピンクの髪が魅力やね♡

ウルフチーム

うひょ～、これまたカワイイこと。絵はおなじみ『あーくしゅ』から。

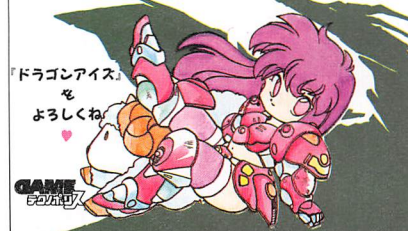
エルフ

『ドラゴン・ナイトII』に全力投球のエルフ。今年から、もっと絵がキレイになるそうだ。

カクテル・ソフト

フェアリーテールの弟分、カクテル・ソフト。美少女バンザーイ!!

グローディア

待望の『エメラルド・ドラゴン』が発売になったグローディア。

GAMEテクノポリス

新しいブランド「GAMEテクノポリス」から。どーぞ、ごひいきに。

光　栄

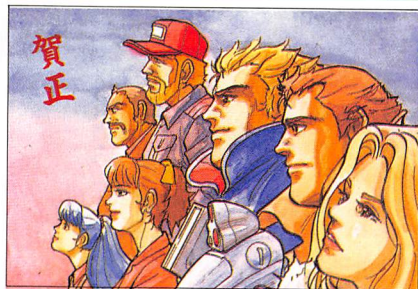
坂本竜馬がイイ味だしてる光栄の年賀状。『提督の決断』も期待してまっせ！

工画堂スタジオ

最近ごぶさたの工画堂スタジオ。ぜひとも新作のほうもよろしく。

お話だけでもいいですか？

〈ファンダムライブラリー⑧がタケルで発売中〉本誌1990年５月号から10月号「ファンダム」掲載のプログラムを集めた『ＭＳＸプログラムコレクション50本　ファンダムライブラリー⑧』が全国のソフトベンダー武尊（タケル）で発売中。ディスク版で価格は2,800円（税込）。プログラムを打ちこむのがめんどうな人はこちらをどうぞ。

コナミ

『スナッチャー』の年賀状は、もちろんコナミ。なかなかカッコイイなあ。

コンパイル

カーバンクルがお習字しちゃうコンパイルの年賀状。いいなあ。

シャノアール

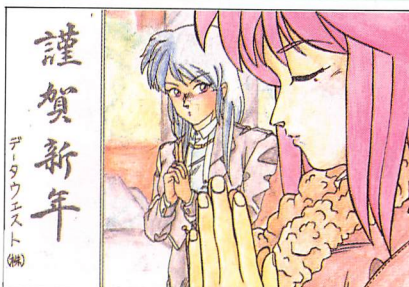
『麻雀悟空』のシャノアールは、やっぱりおさるさんなのだ。

T&Eソフト

こちらもごぶさたのＴ＆Ｅソフト。今年の予定はどうかな？

ディー・オー

気合のはいったディー・オーの年賀状。もっと大きく掲載できればよかったんだけどね。

データウエスト

ブロンウィンに再会したいと思っているユーザーは多いと思うんだけどなぁ……。

ナムコ

ナムコといえばこの人(!?)パックマン。黄色いお顔がキュートじゃん!

日本テレネット㈱

リンクスの日本テレネット㈱。今年もよろしくお願いしますね。

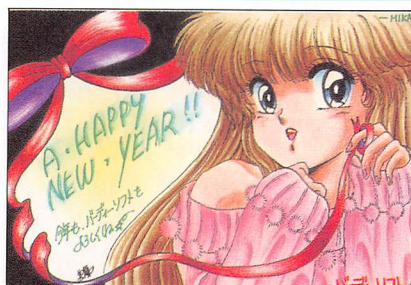
日本物産

『麻雀刺客』『花のももこ組!』と、麻雀ひとすじの日本物産。

ハート電子産業

よくわからんけど迫力のハート電子産業。だれがモデルかな？

ハード

芸術家のさっぽろモモコさんが描いたもの。この調子で新作もガンバッテもらいたい。

バーディーソフト

美少女ソフトハウスの新生バーディーソフト。女の子がかわいいわねぇ♡

お話だけでもいいですか？

〈ザイン・ソフトから悲しいお知らせ〉ず〜っと発売日未定だった『雪の国クルージュ』と『タッグ・オブ・ウォー』の発売が中止となってしまった。先月号で期待の新作としてとりあげたばかりだったのにホント残念だ。ザイン・ソフトには、この２本に代わるおもしろソフトを期待しましょ。

ハミングバードソフト

イベントの「ビンゴ〜」でおなじみ、ハイパー河内さんのいるハミングバードソフト。

ビクター音楽産業

『ジャック・ニクラウス〜』以来、ＭＳＸ版のゲームが出ていない。さびしいね〜。

ビッツー

いかにもビッツーってかんじの年賀状。とぼけたヒツジがなかなかじゃん。

フェアリーテール

美少女ソフトといえばフェアリーテール。ハッピーニューいや〜んなのだ。

ブラザー工業

ソフトベンダー武尊のブラザーからは、こんな年賀状が。きまってるね〜。

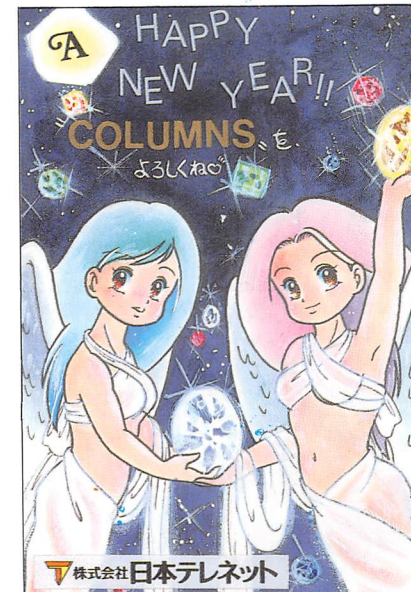
ボーステック

『銀河英雄伝説II』が発売されたばかりのボーステック。

ポニーテールソフト

『ポッキー２』の発売が待たれるポニーテールソフト。はやく発売してほしいよん♡

マイクロキャビン

『ＦＲＡＹ（フレイ）』に『サークII』と、大奮闘のマイクロキャビン。

㈱日本テレネット

女の子２人のイラストは㈱日本テレネット。『コラムス』が12月に発売になった。

もものきはうす

晴れ着でタコあげのもものきはうす。『ピーチアップ』で今年もガンバル!?

リバーヒルソフト

リバーヒルソフト。『シードオブドラゴン』のイメージイラストがまぶしい、まぶしい。

ソフトハウスさん、ご協力ありがとうございました!!

お話だけでもいいですか?

〈ピーチアップの総集編が発売に!〉『ディスクステーション』の美少女版といったかんじの『ピーチアップ』。発売元のもものきはうすでは、３月26日に『ピーチアップ総集編』を出すことになったそうだ。締め切り直前に飛び込んできたニュースなので今月はソフト名を発表するのでせいいっぱい。くわしいことは来月号でね。

ひとめでわかる！

▼ソフト・ハード・本に関する最新情報▼▼▼
ＭＳＸ新作発売予定表

この情報は **12月13日** 現在のものです。

記号の意味➡無印はＭＳＸ２／２＋。●はＭＳＸ、ＭＳＸ２／２＋対応。★はＭＳＸターボＲ専用。♪のついたソフトはＭＳＸ－ＭＵＳＩＣに対応。とくに注意書きのないソフトはすべてターボＲで動作可能です。

■ソフトと本　※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
1月	上旬	MIDIサウルス(R+D)／ビッツー／19,800円
	11日	ディスクステーション#21(D)／コンパイル／1,940円♪
	12日	聖戦士ダンバイン(D)／ファミリーソフト／8,800円♪
	12日	ピンクソックス4(D)／ウェンディマガジン／3,600円♪
	15日	ランスII　反逆の少女たち(D)／アリスソフト／6,800円
	中旬	X・na(キサナ)(D)／フェアリーテール／6,800円
	25日	ピーチアップ8(D)／もものきはうす／3,800円♪
	25日	ミスティVol.7(D)／データウエスト／5,000円
	下旬	MSX-Datapack(本+D)／アスキー／12,000円
	下旬	ファンタジーIV(D)／スタークラフト／9,800円♪
	下旬	キャル(D)／バーディーソフト／6,800円
	31日	ドラゴン・ナイトII(D)／エルフ／7,800円
	?	宇宙(そら)翔けるビジネスマン(D)／全流通／6,800円
	?	アズ・ユー・ライク　やりたい放題3(D)／全流通／6,800円
2月	8日	MSX・FAN3月号(本)／徳間書店／価格未定
	8日	ディスクステーション#22(D：CD付)／コンパイル／2,980円♪
	中旬	私をゴルフに連れてって(D)／フェアリーテール／7,800円
	中旬	[ドラゴンシティ] X指定(D)／フェアリーテール／6,800円
	下旬	イルミナ／(D)／カクテル・ソフト／6,800円
	?	星の砂物語(D)／ディー・オー／6,800円
	?	ビースト(D)／バーディーソフト／7,800円

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
3月	8日	MSX・FAN4月号(本)／徳間書店／価格未定
	26日	ピーチアップ総集編(D)／もものきはうす／価格未定♪
	?	提督の決断(R)／光栄／価格未定♪
	?	提督の決断(D)／光栄／価格未定♪
4月以降と発売日未定		火星甲殻団(D)／アスキー／価格未定
		斬　夜叉円舞曲(D)／ウルフチーム／価格未定♪
		レイ・ガン(D)／エルフ／6,800円
		信長の野望・武将風雲録(R)／光栄／価格未定♪
		信長の野望・武将風雲録(D)／光栄／価格未定♪
		麻雀悟空　天竺への道(R)／シャノアール／価格未定♪
		夜の天使たち(D)／ジャスト／8,800円
		天使たちの午後・番外III(D)／ジャスト／8,800円
		倉庫番リベンジ(仮称)(D)／発売元未定／価格未定
		●ワンダーボーイII　モンスターランド(R)／日本デクスタ／7,800円
		毎日がえっち(D)／ハート電子産業／7,200円♪
		ビバ・ラスベガス(D)／ハル研究所／価格未定
		シンセサウルスVer.3.0(D)／ビッツー／価格未定♪
		スコアサウルス(D)／ビッツー／価格未定
		無敵刑事大打撃　史上最大の犯罪(D)／ファミリーソフト／7,800円
		エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス(D)／ブレイングレイ／価格未定
		ポッキー2(D)／ポニーテールソフト／7,800円
		3Dプール(D)／マイクロプローズジャパン／価格未定
		エリート(D)／マイクロプローズジャパン／価格未定

FAN CLIP

銀色コンパニオンの群とともに浮上してくるターボRが見えた

タボちゃんの可能性④

年末商戦へ突入したばかりの秋葉原電気街(90年年末)。3日まえは各店舗に見本のターボRが1台ずつしかなかったのに、今日はあちこちからターボRの匂いが漂ってくる

「ねえねえ、コンパニオンを撮りまくるってのはどうですか」

浜野カメラマンがいつものうきうきした口調でいいだした。もう取材も終わりに近いときで、そのへんでお茶でも飲みましょうかとかいいながら秋葉原駅にもどろうとしたときである。

取材した日は1990年12月8日。かつて日本がアメリカに無謀な戦争をしかけた日から49年後であり、年末に近い土曜日で、金を持った羊たちへの攻勢がはじまった日でもある。

浜野カメラマンの心をおだやかでなくしていたのは、さっきから通り過ぎている、何千人ものコンパニオンたちのボディラインだった。みんな親切な人ばかりで、キャンディやティッシュをただでくれる。このボディコンふうの銀色宇宙服に身を包んだ女の人たちは、さまざまなメーカーの回し者であり、さっきもらったキャンディにも、ほらちゃんと「初芝電産」と書いてあるでしょ、などと浜野カメラマンは教えてくれた。

で、なんだっけ。ああ、そうそう。タボちゃんである。わたしは、じつはその3日まえに秋葉原を下調べして、タボちゃんが品不足になっている現状を確認してから取材に来たのである。どこの店も「予約受付中」という紙を貼っていた。

ところが、この日、いっせいに「大量入荷」して、ガンガン「即納可」になっていたのだった。ああよかった。よかったけど、話にならない。品不足で手に入らず、ターボRほしいよーと泣いている人々を取材しようと思って来たのに。

浜野カメラマンのうれしそうな企画を「うむ」と無視したわたしであったが、原稿を書いているいま、やはりあの企画をもらうべきだったと後悔している。

で、パナソニックの人の話。

「A1FやWXのときに比べるとずっといい調子で売れています。生産が追いつかずにご迷惑をおかけしていますが、いま増産しているところですので」

ああ、その増産がまにあっちゃんたんだねえ。ぞうさん、ぞうさん、お鼻が長いのねえ。

大通りから近くの電気屋をのぞきこんだ。あ、あれだ

秋葉原の新名所LAOXコンピュータ館

その2階のターボR。「即納可」の札が力強い

EDITORIAL WEATHER

頭、悪いな、

というフレーズがどういうわけかこのところ編集部ではやっている。こういう人の悪いフレーズをはやらせるのはFと相場が決まっていて、読者にはわからないだろうが、わたしがワープロでこう書いていると背後でうなずいている音が聞こえるくらいである。

まあ、それはいいとして「頭、悪いな」である。このフレーズはじつに口に出しにくい。そういうからには自分は頭がいいのか、という根源的な問いかけに対する畏怖の念と、タブーに触れる本質的な怖さがある。いう相手やタイミングを間違えるとなにをされるかわからない底しれない恐怖がある。しかし、1回や2回、口に出してヒンシュクをかうのはたいした恐怖ではない。真の恐怖は、このフレーズがクセになってからわかるだろう。……フェイドアウト。

次号3月号は 2月8日だなんていわれても「寒い!」しか思い浮かばない **2月8日発売!**

AD INDEX

〈発売〉徳間書店 〈発行・編集〉徳間書店インターメディア株式会社 PUBLISHER＝栃窪宏男 EDITOR & LEPRECHAUN＝山森尚 EDITOR IN CHIEF＝北根紀子 SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之 EDITORIAL STAFF＝加藤久人＋鴇田洋志＋引田伸一＋福成雅英 ASSISTANT EDITORS＝川井田茂雄＋川尻淳史＋佐伯憲司＋鈴木伸一＋諸橋康一＋山本晃央＋渡辺庸 STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫 CONTRIBUTORS＝高田陽＋高橋俊哉＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和〈制作〉 ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝井沢俊二 EDITORIAL DESIGNERS＝井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE＋清水保邦＋井上美香 ILLUSTRATORS＝尾台誠＋しまづ★どんき＋中野カンフー!＋野見山つつじ＋南辰真＋成田保宏 COVER ARTIST＝佐藤任紀 COVER PHOTOGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成 FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石井浩道・蕪木紀久枝・崎山裕子・姫野典子・佐取恵・富岡欣子〉 PRINTER＝大日本印刷株式会社

ASCII

プロトン帝国勝利の日まで艦隊司令官の戦いは続く。

2つの艦隊を戦わせる、プレイヤー対コンピュータの知恵比べ、それがフリートコマンダーIIだ。マップ即ち戦場の数はキャンペーン・シナリオ両モードあわせて20、それぞれ使えるユニットの種類や勝利条件が異なっている。味方の犠牲を最小限に、全ての戦いに勝利し、敵を降伏に追いこむことがプロトン艦隊司令官たるプレイヤーの使命なのだ。

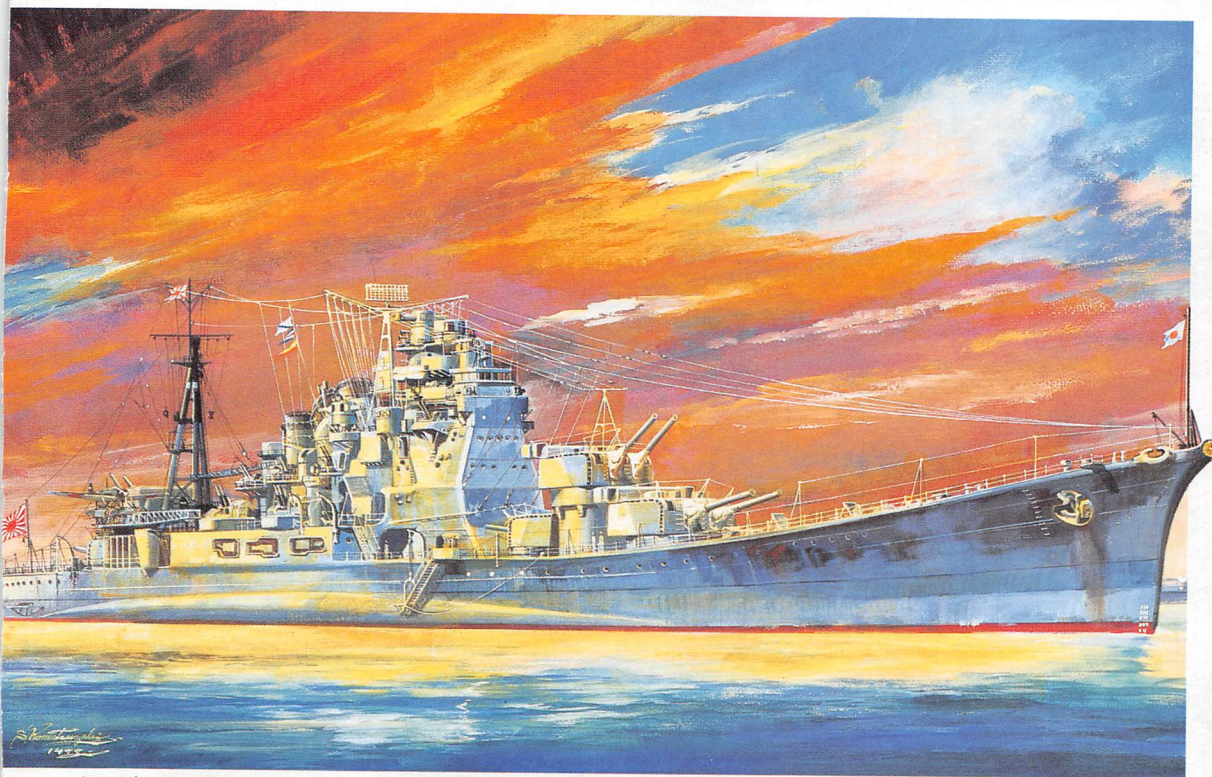
緊張

敵艦・航空機隊の位置は、レーダーで捕捉するまでわからない。

迫真

各ユニットの性能は、太平洋戦争当時を元に設定されている。

壮快

アニメーションを駆使した演出で、交戦の結果が一目でわかる。

イラスト/小松崎 茂

好評発売中

標準小売価格9,800円(表示価格には消費税が別途付加されます。)

対応機種:MSX2(VRAM128K)MSX2+、turboRでも動作します。
2メガROM
- データセーブ用にディスクドライブまたはPAC、FM PACが必要です。
- MSX-MUSIC対応 FM音源でリアルなサウンドが楽しめます。
- 完全マウス対応 マウスがあればより快適にゲームをプレイできます。

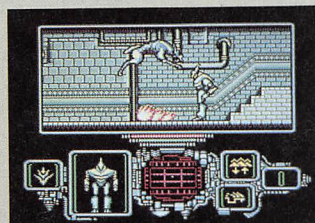
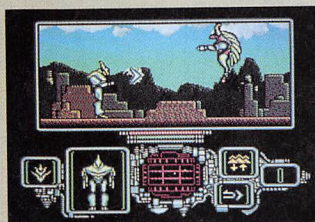
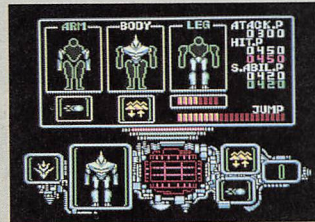
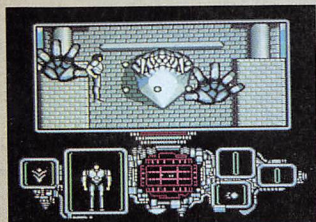
MSX2はアスキーの商標です。

本格派海戦シミュレーション

フリートコマンダーII
黄昏の海域

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 株式会社アスキー

「竜の末裔、ここに眠る。帰還せしもの邪

暗黒空間ヘルゲイトからの異形の侵略者は、
ついに地上制圧を完成しつつあった。
地上を救えるのは太古の守護神である竜の血を
受け継ぐものだけだ。
「生命の仮面」を抱き、今"竜戦士"が目覚める。

竜戦士は、全6エリアを戦い進む。次々と襲い来るモンスター達は120種以上。世界各地に点在するモンスターを封印し、最終目的地「ヘルゲイト」へと至る。

各エリアで竜戦士の行く手に立ちはだかるグロテスクな超大型モンスター。待ち受ける様々な罠。

竜戦士は倒した敵の一部と能力を融合させて、パワーアップする。敵キャラの属性とパーツ変化の組合わせによる豊富なバリエーション。

●PCMによるリアルな音声出力、R-MACSによる迫力のBGM全40曲

※R-MACS(リバーヒルソフト・ミディ・アレンジメント&コンポーズ・システム)とは、製作過程をMIDIでトータル管理。作曲、編曲から、内蔵音源での音声作成、ゲームBGMの最終仕上げまでをプロミュージシャンの手で行える音楽製作システムです。

好評発売中

3.5"-2DD(3枚組)
FM音源対応
標準価格8,800円(税別)

専用

●ただいまスタッフを募集中です。詳しくは、人事担当・城内(しろうち)まで。
●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
☎092-771-0328 13:00~17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈トークインフォメーション〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

悪なれば、我は目覚め、迎え伐たん。願わくば、我に永劫の眠りが与えられんことを。」
Seed of Dragon
シード オブ ドラゴン
竜の末裔
りゅう まつえい

1991 FEBRUARY 2月号
第5巻第2号(通巻47号)
第三種郵便物認可
編集人 山森 尚
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627(代)
(本体505円)

印刷・大日本印刷 Printed in Japan
雑誌 12089—2